REMEMBER ME VE METRO: LAST LIGHT POSTERLERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2013/06 | 7.90 ₺ (KDV Dahil) Sayı: 68 | ISSN: 1307-8933

BU OYUN BİR HARİKA DOSTUM!

İNCELEDİK

THE LAST OF US

METRO: LAST LIGHT | CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER | FEZ

RESIDENT EVIL: REVELATIONS | REMEMBER ME | SOUL SACRIFICE

DOSYA: TOPLANTI MASASINDA SEKTÖRÜ KURTARDIK! | WATCH_DOGS





#DirenEditör

Olağanüstü günler yaşıyoruz. Hiç beklemediğimiz, daha önce benzerini hiç görmediğimiz şeyler oluyor. Kimilerimiz yalnızca uzaktan izliyor: Baktıkça umudu yeşerenler de var, öfkelenenler de... Sadece anlamaya çalışanlar da var, önceden bulduğu anlamları bu görüntüye oturtmaya çalışanlar da. Kimilerimiz bilgisayarın başından ayrılmıyor, kimilerimiz heyecanla bunun bir parçası olmak için sokağa koşuyor. Ama gördüğüm kadarıyla herkesin ortak bir noktası var; kimse Gezi Parkı'ndan başlayarak Türkiye'nin tamamına, hatta dünyanın birçok noktasına ulaşan #OccupyGezi hareketine ilgisiz kalamıyor. Birkaç günlüğüne görmezden gelmeyi başaran Antarktika'daki penguenler bile sonunda pes etti.

Derginin tam da bitmesi gereken son günlerde başlayan bu sürece bizim de ilgisiz kalmamız mümkün değildi. O yüzden her zamankine göre bir hafta kadar geriden geliyor bu ayın Oyungezer'i. Haziran'ın gelip yerleştiği, Gezi Parkı'na ekilen fidelerin boy vermeye başladığı, bir şeylerin sonsuza dek değiştiği bu olağanüstü zamanlara bir parça da oyun katmak için elimizden geleni yaptığımız bir sayı oldu. Renkli, belki bir parça kaotik, uykusuz, kaygılı... Bu ay Oyungezer'i tamamlayabilmek için gerçekten çok direndik. Ortaya nasıl bir şey çıktığını görmek için sayfaları çevirmeye başlayalım bakalım.

Acayip zamanlara ve acayip sayımıza hoş geldiniz.

- Serpil Ulutürk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer

 youtube.com/oyungezer

 steamcommunity.com/groups/oyungezer



360drc

PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



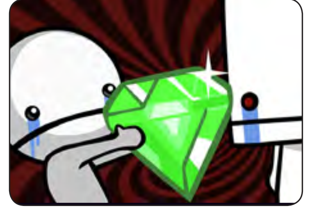
LOG-IN







bakmadan geçmeyin











oyun indeksi

THE LAST OF US™



PS3™
PlayStation®3

OGZ_DVD

GEÇEN AY HAVAYA FIRLATTIĞIM DVD
(HÂLÂ GERİ DÖNMEDİ)

Trials Evolution Gold Edition

UÇUYOOOR!

Trials'ın evvelki sayımızda incelediğimiz PC sürümü sonunda bize bir demo bahşetti. Hem de ne demo: 2,7 gigabyte boyutunda! Bilmeyenler için özetleyelim: Yarış gereği öncelikli amacınız hedefe en kısa sürede ulaşmak da olsa bilumum çılgınlığa ev sahipliği yapan bir oyun Trials. Düz bir doğrultuda ilerlerken motorunuzla atlayıp zıplıyor, dengenizi sağlamak için ileri ya da geri eğiliyorsunuz. Kolay başlıyor, giderek zorlaşıyor. Daha ilk bölümün sonunda kafanıza düşen piyanoyu, daha kötü ne olabilir ki derken ikinci bölümde başınıza gelenleri görünce siz de bize hak vereceksiniz. Hakkımızı boş verin, bu oyuna bir şans verin.



N v2.0

YENİ BİR KLAVYEYE İHTİYACIM VAR

Oyunculuk tarihindeki en önemli platform oyunları Mario, Lode Runner ve N'dir desek abartmış olur muyuz? Oluruz. Lakin ilk çıktığı 2004 yılından itibaren en popüler platform oyunlarından biri olmuştu N ve elbette ki ücretsiz olmasının da bunda etkisi vardı. Konsol sürümü olan N+ çıktı, N++ hazırlanıyor derken yapımcı firma, N v2.0'ı yayınlayıverdi. N v2.0'da yüzlerce bölüm ve yeni özellikler var ama getirdiği belki de en büyük yenilik, yerel co-op imkânı. Diğer bir deyişle artık aynı bilgisayar üzerinden iki kişi birlikte oynayabilirsiniz oyunu.



Skyrim - Helgen Reborn

HELGEN'İN YENİDEN DOĞUŞUNA TANIK OLUN

Bu ayki mod seçimimiz Skyrim'den yana. Oyuna ilk başladığınız, infaz için getirildiğiniz yeri hatırladınız mı? Hah, orası Helgen işte. Bu mod, Skyrim-Cyrodiil sınırı yakınlarındaki Helgen'i uğradığı o saldırıdan sonra tekrar hayata döndürüyor. Fakat modu kurar kurmaz yepyeni bir Helgen ile karşılaşmayı beklemeyin. Kasabanın inşası için çalışmanız ve öykünün gidişatını etkileyen kararlar vermeniz gerekiyor. Toplamda 4-6 saatlik oyun süresi sunan moddaki diyaloglar tümüyle seslendirilmiş ve hepsi de gayet başarılı, yani oyunun atmosferini baltalayan cinsten değil. Merak edenler için, karşılaşacağınız yeni karakterlerin hepsinin anlatacak bir hikâyesi var. Özellikle köpek seven Khajit bizim favorimiz oldu... Nasıl yani?!





Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Helicopter Simulator
2- Jack the Reaper
3- Maere: When Lights Die
4- MOSHIMOSHI
5- Heroine Dusk

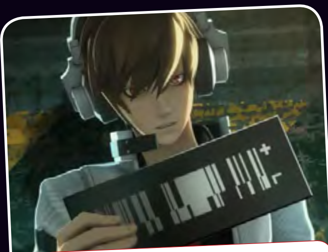
Bu videolar kaçmaz!


Batman: Arkham Origins


Call of Duty: Ghosts


EA Sports Ignite


Forza Motorsport 5


Freedom Wars


Quantum Break



Scribblenauts Unmasked



Xbox One

ASUS Windows® 8 Öneriyor.



ŞAMPİYONLARIN SEÇİMİ



TYTAN CG8890 SÜPER SİLAHIN YÜKSELİŞİ

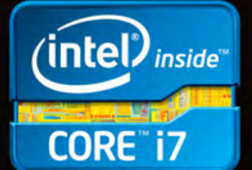
OYUNCU BİLGİSAYARI



Parmağınızın Ucundaki Güç
6 çekirdekli Intel Core i7-3960X işlemcisini, Turbo Gear teknolojisi sayesinde tek tıklamayla bilgisayarı kapatmaya gerek olmadan Overclock imkânı



Mükemmel Oyun Performansı
GTX 690 ile dört ekran desteği ve ASUS Xonar ile inanılmaz ses deneyimi





Isıya Hükmeden, Oyuna Hükmeder!
10 noktadan hava soğutmalı kasa ve sıvı soğutmalı işlemci ile üst düzey kararlılık

ASUS AIO ve Masaüstü Bilgisayarlar Güvenilirlik ve müsteri memnuniyetinde öncü
PCWorld ABD'nin 2012 Güvenilirlik ve Servis araştırma Anketi.

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



360drc





GÜNEŞ DOĞAR RUHUN ÜZERİNE

Karanlıkta fısıldarlar, hislerle oynarlar... Masumiyetinize tecavüz ederler. Hayallerinizin boynunu kırarlar. Gözlerinin içine baktığınızda hırstan, güç bağımlılığından, kinden başka bir şey görmezsiniz. İnsana dair iyi ne varsa, canına okumaya koşullanmıştır. Onların olduğu yerde sizin doğrunuz bir fikir olarak yeşeremez çünkü zaten kalplerinde bugüne dek hiçbir şey yeşermemiştir. Sürekli kendinizi dışlanmış hissedersiniz, giderek daha fazla yalnızlaştığınızı, kapana kısıldığınızı... Ve tam bu sırada herkesin dili tutulmuş, nefesi kesilmiştir sanki. Sessizlik koca bir senfoni olmuş tüm sesleri bastırmıştır. Ve tam o sırada Gandalf'ın son kalan Rohan süvarilerini sürgün topraklardan toplayıp geldiği gibi parlar Güneş. Sıcaklığını hissettiğiniz şey umudun ta kendisidir. Umut: Fikirlerinizin yeşerebilmek, güçlü ve kırılmaz dallara sahip olabillmeleri için ihtiyaçları olan tek şey...

Biterken çalıyordu: *Rage Against the Machine - People of the Sun*

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Resident Evil: Revelations	Capcom
2 FIFA 13	EA
3 Metro: Last Light	Deep Silver
4 Dead Island: Riptide	Deep Silver
5 Donkey Kong Country Returns	Nintendo
6 Assassin's Creed III	Ubisoft
7 Tomb Raider	Square Enix
8 Far Cry 3	Ubisoft
9 Luigi's Mansion 2	Nintendo
10 LEGO City Undercover: The Chase Begins	Nintendo

O NASIL BiR E3'TÜ ÖYLE!

Gelin... Gelin ve piksel art eseri şu görünmez, kristal kürenin derinliklerine bir bakın... Ne varmış orada dostum? Neredesin? Los Angeles'ın güneşle ve güzel kızlarla dolu sokaklarında geziyorsun... İşte Lakers'ın stadyumu Staples Center'ın köşeden dönüyorsun ve bütün heybetiyle o karşında! LA Convention Center! E3 2013'e hoş geldin dostum, bir bilsen bu yıl bizi neler bekliyor, aklın çıkar!





E3 geçtiğimiz yıllarda bir yoyo etkisi altına girdi. Bir kendini kaybetti, küçüldü. Bir ahlaklandı, Boothbabe'leri yasakladı… Sonra kendine geldi, tekrar eski yerine geri döndü. Ama geçirdiği tüm değişimlere rağmen, bir önceki konsol jenerasyonunun duyurulduğu 12 Mayıs 2005 tarihinden beridir, yani sekiz yıldan daha uzun bir zamandan beri yaşayacağımız en önemli E3 olacak. Oyungezer ailesi olarak biz çok heyecanlıyız bu konuda, Los Angeles ekibimiz uzun kuyrukların ve bekleyişlerin üstesinden gelmek için çeşitli ısınma hareketleri yaparken, OGZ Online üstünden 10-15 Haziran tarihleri arasında E3'ü sizlere ulaştıracak olan ekip de kulplu beygire alışmaya çalışıyor. Bense bugün, siz bu yazıyı henüz E3 başlamadan okuyacağınızı umarak, E3'te neler olacağını öngörmeye çalışacağım.

Tabii ki en başta, yeni nesil konsolları görücüye çıkartılması var. Hem PS4, hem de Xbox One halka ilk duyuruldukları lansmanlarıyla sınıfta kaldılar. PS4'ün lansmanı en azından yeni oyunlar konusunda zengindi, ama tamamen TV'ye odaklanmış Xbox One alay konusu oldu. Ama size acı bir gerçeği söyleyeyim mi: Xbox One'ın ticari başarısı PS4'ten çok daha fazla olacak, çünkü dünya vatandaşlarının evlerinde sadece oyunlara adanmış bir makinaya daha yer ayırma imkanı giderek azalıyor.

Ama lütfen konudan uzaklaşıyoruz, E3 sonrasında bu konuyu ele alırız. Şimdilik E3'te bu iki konsolun neler yapacağını tahmin ettiğime döneyim… Bence hem Xbox One, hem de PS4 resmi çıkış tarihlerini ve fiyat politikalarını kendi konferanslarında açıklayacaklar. Ben Xbox One'ı biraz daha erken, Ekim sonu, Kasım başı gibi çıkacağını bekliyorum. Fiyatı ise PS4'ten daha pahalı olacak, kaç farklı paket olabileceğini henüz kestiremiyorum ama Xbox One'a 459-499 dolar gibi bir fiyat açıklanacak, Kinect'le bütünleşik gelmesinden dolayı 499 daha olası. Henüz açıklanmamış o 15 konsola özgü oyun (ki 8'i tamamen yeni fikri mülk deyolla) en az 6-7 tanesini görücüye çıkartmalarını bekliyorum. Quantum Break ve yeni Forza cepte zaten, onların haricinde… Bir Gears of War 4 görmemiz çok büyük olasılık.

Playstation 4 ise sır gibi sakladığı konsolun görünüşüyle bombayı patlatacak. Ve önceki neslin aksine, fiyatının Xbox One'dan daha düşük olmasıyla oyuncular tarafından büyük alkış alacak. Fiyatının 399-449 dolar arasında olmasını bekliyorum. Ayrıca Xbox One'ın kullanılmış oyunlardan para kazanma ve her zaman online olma gibi oyuncuları irite eden özelliklerine çalışacak bir söylem üstünde çalıştıklarına neredeyse eminim. Tek emin olamadığım şey konsolun çıkış tarihi. Bir önceki nesile bir sene geriden başlayan Sony



E3'ün konsol ağırlıklı bir fuar olduğuna şüphe yok ama bu yıl Microsoft ve Sony'nin olmadığı büyük holleri WoT ve LoL gibi online oyunların kapatacağı neredeyse garanti.

> Hitman Absolution ve Catherine PSN Plus üyelerine şu sıralar ücretsizmiş. > GTA 1 ve 2 PS Vita ve PSN'e yakın bir tarihte düşecekmiş. > Minecraft'ın özel bir kutulu sürümü Xbox 360 için >>

bu cihazı da beklenmedik gecikmelerle 2014 baharına ertelenebilir. İnşallah öyle olmaz tabii, ama bence her halükarda Xbox One'dan bir ay kadar sonra çıkacaktır.

Tabii ki her iki konsolun da oyunları fuar alanında oynanabilir olacak. Her iki taraf da diğerinin ne kadar oynanabilir oyunla ortaya çıkacağını henüz bilmiyor. Bu yüzden her ikisi de standlarını gösterebilecekleri maksimum sayıda ciciyle doldurma planlarını yapmışlardır bile. Sonuçta bu rekabet bize yarayacak :)



NINTENDO TARAFI

PS4 ve Xbox One fuardan bir gün önceki konferanslarıyla gövde gösterisi yaparken, Nintendo'nun uzun süredir ilk defa fuar öncesi konferansı düzenlememesi düşündürücü. WiiU için bir türlü istediği 3. Parti geliştirici desteğini bulamayan ve istediği satış rakamına ulaşamayan Nintendo'nun acilen WiiU'yu alınması gereken bir konsol haline getirecek birkaç oyunu piyasaya sürmesi gerekiyor. Acilen yeni bir Zelda gerekiyor yani. Nintendo'nun ya WiiU'yu tamamen başarısız sayıp yeni bir konsol üretimi içine girdiğini düşünüyorum veya tıpkı 3DS gibi sonradan açılacak bir potansiyel gördüğünü. Ancak şimdiye kadar açıklanan WiiU oyunlarına bakınca, hiçbiri konsol aldıracak cinsten değil. Nintendo'nun ev konsolu piyasasında birkaç başarısız konsoldan sonra bir bomba patlatarak geri dönüşü sadece Wii olmadığından, firmanın geleceğiyle ilgili çok büyük bir endişem yok. Ama WiiU sahiplerini konsolun öksüz olmadığına acilen inandırmaları gerekiyor.

WiiU'dan daha kötü durumda olan bir konsol var ama biliyor musunuz? PS Vita'dan bahsediyorum tabii ki… Mobil cihazların oyun piyasasını domine ettiği bir ortamda PS Vita gibi sadece oyunlara yönelik bir cihazın gerekliliği son derece tartışılır durumda. PS Vita'nın acilen yeni oyuna ihtiyacı var ve Sony 2013 yılı içinde çok sayıda yeni oyunun geleceğinin sözünü vermişti. Ancak tüm gücünü PS4'e yönlendirecek olan Sony'nin PS Vita'ya ne kadar emek sarf edeceği bir muamma. Bir rivayete göre, PS4 için oyun yapan tüm geliştiricileri oyunlarını PS Vita'yı da kullanacak şekilde yapmaları konusunda teşvik ediyorlar. İnşallah PS Vita'yı alanlara oynayacak yeni oyunlar olarak geri döner bu istekleri.

PC'DE DURUM NE OLACAK

E3 büyük ölçüde bir konsol fuarı, hele ki bu yıl konsolların borusu daha da gür ötecek. Ancak, kimsenin odanın ortasında duran fili ve yavrusunu göremeyeceği bir duruma gelindi: Üstün kalitede ve milyonlarca oyuncusu olan World of Tanks ve LoL gibi oyunlar ve giderek popülerleşen bağımsız yapım oyunlar, bu yılki E3'te önceki yıllardan çok daha fazla yer alacaklar. Microsoft ve Sony'nin olmadığı büyük holleri WoT ve LoL'ün karşılıklı standlarla kapatacağından eminim. Fuarın sessiz ama en ilginç standlarının olduğu Kentia tarafında ise şu ana kadar adını dahi duymadığımız düzinelerce bağımsız yapım oyun bizleri bekliyor olacak.

İşin ilginci ise, benim adıma bu fuarın en heyecan verici aletin Oculus Rift oluşu. Oyun sektörüne sanal gerçekliği kabul ettireceğini falan zannetmiyorum, ama daha şimdiden PC'deki bağımsız yapımcılardan deli gibi destek alan, giyotin simlasyonu gibi çok yaratıcı işlere sebep olan Oculus Rift, ilk fırsatta edinmek istediğim bir cihaz. Ve bu fuar esnasında, OR'a olan desteklenen oyun sayısının giderek artacağına inanıyorum. Hadi be güzel abim be, birisi de şu alete uygun hale getirsin Skyrim'i be…

Valla E3'e çok az zaman kaldı, heyecan doruklarda geziyor. Konami'nin Fox Engine'i, Unreal Engine 4'lü yeni nesil oyunları, henüz adını dahi duymadığımız kapalı odalarda gösterilecek projeleri düşününce uykularım kaçıyor. Bu yıl müthiş bir E3 bizi bekliyor. Biz de onu bekliyor olacağız.





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Bir de ağzıyla kuş tutsa

Yeni neslin son neferi Xbox One görücüye çıktı. Özellikle Kinect teknolojisi ve getirecekleri bizim aklımızı aldı. Bu aletin yapabildikleri, insanda tarayabildikleri onlarca fikir veriyor bize bile. Hakkını verecek yapımcı tez buluna!

Ellere şenlik yeni incimiz

CES 2013 fuarında göz kamaştıran Nvidia Shield, işletim sistemi ve teknik özelliklerini döktü önümüze. Komşuları kısakandıran bu alet hem Andoid platformunu, hem de Steam Big Picture entegrasyonunu sırtlamış geliyor. Bizim sahile ne zaman vurur bilinmez ama, Haziranda 349$ etikette ABD ve Kanada'da boy gösterecek. Mobil platformda gelişmiş oyunları hep ayrı bir seviyoruz.

Disney'den ilginç isimler

Star Wars ve Disney birlikteliği herkesi korkutuyorken, yeni alınan alan adları Genişletilmiş Evren'in üzerine yoğunlaşıldığını gösteriyor. Arkada o kadar öykü, o kadar birikim, o kadar karakter varken doğru bir hamle gibi. Bunların ciddi ve yetişkin merkezli oyunlara yansıması, umut ve temennimiz. Mind Trick beceren varsa yardım lütfen.

Oyundan filme devşirmeler

Dreamworks kolları Need For Speed filmi için sıvamıştı. ABD Georgia'nın Macon şehrinde başlayan çekimeri yönetmen Scott Waugh yönetiyor. Filmin tarihi de 7 Şubat 2014. Oyunların bir şeylere, para merkezli olsa da ilham olması sevindirici. Biraz Hızlı ve öfkeli, biraz da modifiye gördük mü, tamamdır.

MMO down! Medic!!!

Trion'un dedik, son kalan aylık ücretli MMO'lardan dedik, yine olmadı. Rift de artık "Freemium" ailesinin parçası oluyor 12 Haziran'da. Diğer oyunlar gibi hala aylık ücret yapısı var, yine acı kısıtlamalar ve bezdirici mağaza satışları yolda. Üzüldük be, Oyungezer'de hala aylık ücreti sevenler var. Ühü.

Merak'ın gizli oyunları

Peter Molyneux'un deneyi Curiosity'nin akıbeti bu sayfalarda yazıyor, önce ona göz atın siz. Devamında da, biz o sonucu pek çarpıcı bulmadık doğrusu. Bir deneyin sonu, başka paralı bir çalışmayı körüklüyor, hala her şey muallak. Bu teybin benzerini dinlemedik mi biz? Yine korkutma bizi Peter, çarpıntımız var bizim.

Gözümüze burnumuza micro transaction

Epic Games yöneticilerinden birisi GameHorizon konferansında canımızı açıttı. Sony de Microsoft da "freemium" sistemine yeni nesilde tam destek vereceklermiş. Yakında oyunlarda eğilmek için bile para vereceğiz anlaşılan. (Korkunca abartıveriyoruz, ne yapalım huyumuz kurusun)

Gösterip daha da karıştırmak

Microsoft yeni konsolunu tanıttı tanıtmasına da, sonrasında ne yöneticilerine ne de diğer çalışanlarına hakim olamadı. Ardından gelen 4 gün tam bir curcunaydı, böyle büyük bir firmadan beklenmeyecek rezillikler, yalanlamalar, kıvırmalar geldi. Hiç ama hiç yakışmadı Microsoft. Beğenmedik tutumunu.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



FROSTBITE KÜÇÜL DE CEBİMİZE GİR

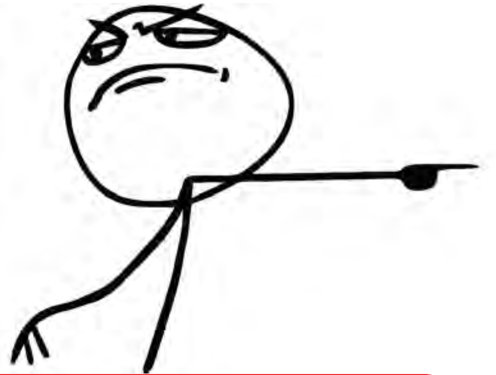


Şu ünlü, 17 dakikalık *Battlefield 4* videosunu izlediniz mi? Uçuşan bezleri, sürü halinde hareket eden kuşları, patlayan duvarları, kesilen bacağı, periyodik olarak patlayan araçları? Şimdi o gördüklerinizi yapan grafik motoru Frostbite'ı alın, sonuna 'GO' ekleyin, sonra da cebinizdeki cihazlarla ilişkilendirin. Evet, Ekim 2012'de ilk bilgisi çıtlatılan bu haber, Stockholm'de bir ekibin üstünde çalıştığının açıklanmasıyla kesinlik kazandı. Öncelikle iOS'e gelmesi planlanan sistem 'bütün büyük mobil sistemlere' eninde sonunda gelecek. Android hızlıca payını kaparken, Windows Phone için ne yazık ki bir fikrimiz yok. DICE, Frostbite GO ile telefon ve tabletlerimize ne harikalar getirecektir bilinmez ama *Infinity Blade* ile Unreal 3 motoru ilk kez cebimize girince epeyce heyecanlanmıştık. Benzer bir heyecan içindeyiz, üstelik bu sefer sadece görsellik anlamında değil. Her şeyiyle paket olarak aktarılması planlandığından oynanış, fizik motoru gibi konularda da bizi neler bekliyor, umuyoruz ki E3'te biraz biraz görebileceğiz.

'GTFO' AMA BELGESELLİSİNDEN

Kadınlar ve video oyun dünyasının arası hep bir açık oldu. Hele ki ağza sakız olan "Mutfağa geri dön ve bana bir sandviç yap" (Get back to the kitchen and make me a sandwich) sözlerinden sonra, casual bir oyuncu olan Shannon Sun-Higginson New York'ta bu konuyu bir belgesele konu etmeyi kendine görev edinmiş. Genel verileri, röportajları, turnuva kayıtlarını toplamış ama işin kalanı için de Kickstarter'da yardım talebinde bulunmuş. Shannon, kendisini dışarıdan bakan bir göz olarak anlatıyor aslında. Bunun yanında da ilginç bir ekleme olarak, bu çalışmaya katılan kadınların çevrelerinden ters tepkiler aldıklarını belirtiyor. Sevmedik bu kısmı biz, küstük hatta birazcık. Ama Shannon'un yaptığı iş çok anlamlı, çünkü oyuncu, yapımcı, blog yazarı ve eğitmen birçok kişiyle cinsiyet ayrımcılığına dair görüşme yaparak, bu konunun hem iyi, hem de kötü yanlarını birlikte sunmaya çalışıyor. Yani korkmayın, erkekseniz eğer, gördüğünüz her kadın oyuncuya "şişman" diye damga vurarak resmedilmiyorsunuz... Eee, yani en azından bazı yerlerde.

26 Mart tarihinde başladığı bağış yolculuğuna 10 Mayıs tarihinde %168 başarı ile ulaşan Shannon, bu paranın prodüksiyondan kurguya, geniş bir yelpazede kullanılacağını belirtiyor. Hele bir de o paranın bir kısmı altyazıya, yani yerelleştirmeye harcansa da bizim nadide oyuncu insanımız da keyifle izlese Indie Game: The Movie'de olduğu gibi. Güzel olurdu be.



SATIŞLAR İYİ, YOLDA KARDEŞ Mİ VAR NE?

Mart ayında çıkıp, gönlümüzün orta yerine yuvasını kuran Elizabeth, Aynı zamanda ekonomik olarak da başarısını kutluyor gibi. Take-Two'nun açıkladığı rapora göre 2k Games tarafından yapılan Bioshock Infinite Xbox 360, PS3 ve PC platformlarında toplamda 3.7 milyon satmış. Üstelik diğer Bioshock oyunlarına göre de, ilk ayda satış rakamları bazında birinciliği de elde etmiş. Oyunun kutulu ya da dijital satışı arasında ayırım gözetmeyen firma, Square Enix'in *Tomb Raider*'a dair 3.4 milyonluk memnuniyetsiz satışının karşısında ilginç bir tablo sergiliyor aslında. Bioshock: Infinite'in başarılı olduğunun bir başka kanıtı olarak da bolca satılan Season Pass görülüyor. Oyunun çıkacak DLC'lerine indirimli sahip olmamızı sağlamasının yanında, oyuncuların gözü kapalı şekilde almaları güvenin göstergesi oluyor bizim için. DLC demişken, ilk kulağa çalınanlar arasında oyuna Elizabeth dışında başka bir yol arkadaşının gelebileceği yönünde. Ki biz bunu hiç mi hiç sevmedik. Oyunu bizim için bir bütün yapan, Liz ve Dewitt ilişkisi (korkmayın, yok spoiler) böylelikle bozulur diye korkuyor, 2K Games'in aklını başına devşirmesi için silkeliyoruz. Yapmayın, etmeyin, o mavi gözleri ayırmayın oyunumuzdan.





LUCAS ARTS'IN DÖKÜLEN İNCİLERİ

Ne yazık ki satışa çıkan oyun haklarından ya da çığır açıcı teknoloji demolarından bahsetmiyoruz. İncilerden kastımız, LucasArts bünyesindeki yapımcılardan Kent Hudson. Kendisi *Bioshock 2*, *Deus Ex: Invisible Wars* gibi oyunlarda da çalışmış olan Hudson, yeni oyununu *The Novelist* ile Steam Greenlight'ta oy toplamaya çalışıyor. Bildiğiniz üzere Steam'in Greenlight sistemi, serbest yapımcıların oyunlarını Steam'de görünüp satılabilmesi için oylamaya sundukları bir yer. *The Novelist*'te, Dan Kaplan ve ailesinin yaşamını izleyen, detaylarını öğrenen, görünmemeye çalışan bir varlığı oynuyoruz. Müdahalelerle bu yaşamı şekillendireceğimiz, ailenin geleceği ile Dan'in hayallerini bir arada götürüp götüremeyeceğinin bize kaldığı bir oyun. Kimi zamanlarda dikkatini, kimi zamanlarda zamanını neye harcayacağına karar verdiğimiz bu oyun bizim elimizde şekillenecek, Dan ve ailesinin hayatına biz yön vereceğiz. Peter Molyneux'a periyodik olarak tapmış olan, David Cage'i ve oyunlarını mum yanan sunaklara koyan, Tim Schafer'ın her bir projesine büyüteçle içli içli bakan insanlar olarak seviyoruz biz sakin oyunları yahu. *The Novelist*'in de yine bu kulvarda, üstelik başarılı bir çalışma olmasını da gönülden istiyoruz. Koşun Greenlight'a, oy vermek ücretsiz ne de olsa.

AL KIRDIN İŞTE, KİM ÖDEYECEK PEKİ?

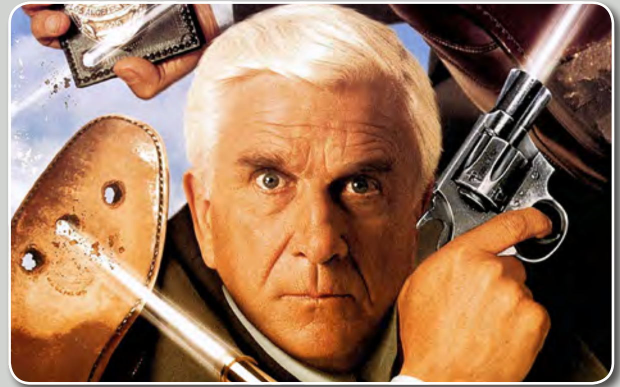
Sony bir zamanlar çıkıp 'bir hayalim var...' diye bize ikiye ayrılan Dual Shock'tan bahsetmişti. Daha doğrusu patentini almış, bizi de merak içinde bırakmıştı. Ortadan ikiye ayrılabilen, böylelikle normal oyunumuzun bir anda hareketli oyuna dönüşebildiği senaryoları mümkün kılan bir teknolojiydi. Hop, koltuktayız. Bir anda HOP kalkıp vazoları kırıyoruz... Neyse. İşte bu noktada, Mad Genius Controllers bir hamlede bulundu ve bu kolu bir nebze de olsa hayata geçirmeyi başardı. Yapı olarak Xbox 360 kontrol kolu görüntüsünde olan bu alet, kablolu bir prototip aşamasında da olsa bize herhangi bir oyunu canımızın istediği gibi oynama imkanı sunuyor. Ne donanımda, ne de yazılımda bir değişikliğe ihtiyaç duymayan sistem, arada (şimdilik) çalışan bir bilgisayar eşliğinde işlemleri yapıyor. En çok merak edilen gecikme süresi mevzusunda da, Leap Motion (0.01mm) kadar iyi değil ama ilk seri Kinect (1mm) kadar da kötü olmadığını söylüyorlar. İddia 0.254mm olduğu yönünde, ama bu da kablolu prototip. Herhangi bir oyunu, herhangi bir zamandan kopartıp hareketli olarak oynayabilme fikri çok cazip, üstelik kontrol kolunun tüm tuşları da özelliklerini aynen koruyorlar. Ama merakımız iki yönde: Her oyun bu sistemle rahat rahat oynanmayabilir, o nedenle acaba kitlesi ne kadar geniş olur. Bir diğeri de, şu tepenin oradan bir Sony patent davası mı yaklaşıyor ne?



FORCE EA'DE GÜÇLÜ MÜ?

Hazır E3'e bu kadar az kalmışken, eteklerden dökülen tüm Star Wars haberlerini sıradan geçirelim ki yenilere yer kalsın ilerleyen aylarda. Öncelikle, LucasArts'ın kapanmasıyla Star Wars oyunlarını yapma hakları Disney tarafından Electronic Arts'a verildi. Hayır mı şer mi, daha biz buna bile karar verememişken (Çok da üstlerine gidemiyoruz, hala resmi bir CEO atanmadı John Riccitiello'dan sonra) 2014 ikinci çeyreğinden önce uzak galaksiden herhangi bir oyun beklemememizi tembihlediler bize. Peki, bu süreçte neler oluyor gizli kapılar ardında? İlk olarak, uzun süredir hevesle beklenen *Battlefront III*'e dair ufak heveslendirmeler uçuşuyor. Blake Jorgensen (CFO) yeni bir *Battlefront* oyununu yapmanın heyecanlı bir iş olduğunu fısıldadığından beridir güp güp atıyor kalbimiz. Bunun dışında yine EA, DICE'a bağlı şekilde sadece Star Wars oyunları yapması muhtemel bir stüdyo açtı Los Angeles'ta. İşten çıkartmaları yakın zamanda gözümüze ilişen firmanın attığı bu adım, dikkat çekici. Ayrıca EA, yapılan oyunlara can vermesi için Frostbite 3'ü şart koşmuş durumda diyebiliriz. Çıkacak oyunların arkasında, EA'in grafik motoru standart olacak. Son olarak da *Dead Space* serisinin yapımcıları Visceral Games de, yeni nesil için onaylanmış bir Star Wars oyununun ilk aşamalarında olduğunu iş ilanıyla bize çıtlattı. Bu fısıltılardan kaçı gün yüzünü görür, (Ah Star Wars 1313 ahhh) kaçı gerçekten başarılı olur (Ah Star Wars Kinect ahhh) şu anda bilemiyoruz. Daha detaylı bilgi gelene kadar, ışın kılıçlarımız elimizde pusuda beklemekten başka şansımız yok. Üstad Yoda'nın dediği gibi, *'Karanlık taraf her şeyi gölgeliyor. Mümkün değil, görmek geleceği.'*

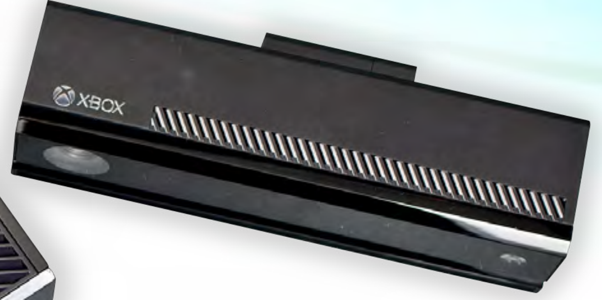




İNDİRİN O SİLAHLARI DEDİM!

Warren Spector *(Wing Commander serisi, Ultima serisi, System Shock, Deus Ex serisi, Thief, Epic Mickey)* geçen ay İnteraktif Hikaye Anlatımı Sempozyumu'nda (Interactive Storytelling Symposium - California) birkaç noktaya değindi video oyunlarına dair. Özellikle *The Walking Dead* gibi, kendi hikâyemizi ciddi ölçüde şekillendirdiğimiz oyunlar ya da Quantic Dream'in üstünde çalıştığı sinematik deneyimler bizi olduğu kadar Warren Spector'u da etkilemiş olacak ki, sempozyumda dikkati savaşmayan karakterlerin yapay zekâlarına çekti. Spector, özellikle grafiklere gösterilen çabanın biraz da karakterlerin daha düzgün davranmalarına harcanmasını istedi. Oyunlarda atmosferi bozan örneklerden, bir erkeğin kadınlar tuvaletine girdiğinde tepki görmemesinden ya da başka bir karakterin üstüne su döktüğümüzde bile 'nasılsın komşu' diye melül melül bize bakmasından bahsetti. Modern hikâye anlatımının önceden yazılmış scriptlere bağlı olduğu bugün değil aslında Spector'un aklındaki. Bizim tepkilerimize ve yön verişimize cevap verebilen karakterler görebilmek. Biz de kendisine bu konuda katılıyoruz, biz de istiyoruz etraftaki karakterlerin bir rutini, bir yaşamı olsun. Buna müdahale ettiğimizde, birileri bize hesap sorsun. Arkandayız Warren, bak bıraktık silahları yere hemencecik. Yok, bundan sonra shooter peşinde koşmak, söz. 'Tarla işlet' de, onu da yaparız bak.







EĞLENCE TEK KUTUYA SIĞAR MI?

XBOX ONE



XBOX ONE

Dile kolay, tam sekiz yıl geçti bir Xbox 360'ın üzerinden. 2005'de çıkan 360'ın halefi olacak olan Xbox One, Microsoft'un geçtiğimiz bu sekiz yıl içerisinde yeni oyunlara hasret oyuncular dışında, bu yıllar arasında hızla dönüşen teknoloji dünyasının gereksinimlerini de sağlayacak, sadece oyuncuları değil, TV kullanıcılarını da etkileyecek bir konsol yaratmaya niyetlenmiş ve gördüklerimiz tek kelimeyle etkileyici.

Yıllardır gelecek-geliyor-geldi diye akıllı televizyon trendinin ilk gerçek ürünlerinden biri sayabileceğimiz Xbox One, kullanıcıların sadece oyunlarla değil, diğer medya ortamlarına da tek bir kutuda hâkim olmanızı sağlamayı amaçlıyor. Bunun için sayısız kutu ve kumandadan da sizi kurtaran Xbox One, yeni Kinect yardımıyla sesli ve el hareketleriyle kontrol dışında, artık neredeyse bütün mobil platformlarda bulunan Smartglass teknolojisiyle, cep telefonunuz veya tabletiniz ne olursa olsun Xbox One'ınızı etkili kullanmak için yenilikçi pek çok yeni teknolojiyle beraber geliyor.

DONANIM

Playstation 4 sunumundaki donanım açısından ağır basan PC rüzgarları, Microsoft'un Xbox One'ını da ciddi bir şekilde etkilemiş gibi gözüküyor. Playstation 4'de olduğu gibi AMD mimarisi Jaguar işlemcilerini kullanan Xbox One, 4 çekirdekli iki adet işlemciyi bünyesinde barındırıyor. Playstation 4 ve Xbox One'ın işlemcileri aynı olsa da, Sony ve Microsoft öncelikleri açısından pek çok farklı tercihlerde bulunmuş ve bu tercihler performans açısından Sony'ye üstünlük sağlarken, sistem duyarlılığı bakımından Microsoft'a üstünlük sağlıyor.



Sistem duyarlılığı Xbox One'ın uygulamalar arasında oldukça hızlı bir şekilde geçilmesini sağlıyor. Sunumda, Xbox Live ekranından bir oyunda kaldığınız yere geri dönmek yaklaşık bir saniye sürerken, siz başka bir uygulamada dolaşırken, Xbox One oyununuzu kaldığınız yerde tutabiliyor ya da oyun oynarken Skype üzerinden video görüşmesi yapabilmenize olanak sağlıyor. Xbox One'ın pek çok uygulama arasında neredeyse hiç beklemeden geçmesi konsollar açısından etkileyici olsa da, bu özellikler yıllardır mobil aygıtlarda bulunanları o kadar fazla etkilemeyecektir.

Microsoft her ne kadar oldukça yüzeysel bir şekilde duyursa da Xbox One'ı güçlendiren sistem aşağıdaki gibi:

- **8 (2x4) Çekirdekli İşlemci**
- **8 GB DDR3 RAM**
- **500 GB Hard-Disk**
- **Blu-Ray Sürücü**
- **802.11n Kablosuz Bağlantı**
- **Wi-Fi Direct desteğiyle)**
- **HDMI (In ve Out) Girişleri**
- **2x USB 3.0**



Geçmişte Playstation 3 ve Xbox 360'da gördüğümüz üzere konsollar gelecekte de geçerli kalabilmek için yeni teknolojileri herkesten önce kendilerine adapte ederek çoğu zaman zararı göz önüne alıyorlardı. Ancak bu yeni nesilde hem finansal hem de teknolojik beklentiler artık sağlam bir PC'nin gücünden daha fazlasını bir konsol paketinde görmeyi imkânsız ve açıkçası gereksiz kılıyor.

Bütün bunların dışında Xbox One, Playstation 4'de kullanılan GDDR5 RAM yerine DDR3 kullanıyor olacak. Bu, Microsoft'a konsolun fiyatı konusunda fazlasıyla yardımcı olacak bir özellik olarak karşımıza çıkarken, Sony'nin performans açısından yeni nesilde de liderliğini koruyacağını neredeyse kesinleştiriyor. Ancak geçmişte de çoğu zaman yaşadığımız gibi her iki konsola da geliştirilen oyunlarda görüntü kalitesi olarak en yavaş olan konsol baz alınarak yapılıyor olacak. Bu da Sony'nin Playstation 4'le performans üstünlüğünü kanıtlamak için exclusive oyunlarına daha da bir yükleneceğinin sinyallerini veriyor olabilir. Fifa 14 gibi oyunlarda görsel kalite olarak iki konsol arasında ciddi bir fark beklenmemesi bu nesilde donanımdan çok yazılımın ve iki konsolun oyunculara sağlayacağı servislerin etkili olacağını tekrar tekrar ortaya koyuyor.

KONTROLLER

Sony'nin aksine Microsoft, Xbox One için yarattığı gamepad'ıyla devrim değil, evrime odaklanmış. Yeni Xbox controlleri, eskisinin sorunlarını çözmek için yaklaşık 200 ayrı prototipin ardından ulaşılmış bir tasarım olma özelliğine sahip. Öncelikle entegre bataryayla hem hafiflik kazanan kontroller hem de parmaklarınızın konsola daha iyi sarılmasını da sağlamış.

Sony'nin aksine Microsoft, Xbox One için yeni nesil trendlere yönelip dokunmatik ekranlar veya paylaşma tuşları eklemek yerine, elindeki gamepad'ı daha da geliştirmeyi tercih etmiş. Yeni Xbox One gamepad'ı uzun bir süreç içerisinde her yaştan oyuncunun ellerine uygun bir şekilde evrilmiş ve 200 prototipin ardından ortaya çıkmış.



Öncelikle selefi olan gamepad'e göre daha uzun olan Xbox One gamepad'ı, entegre ve artık dışarıya taşmayan bir bataryaya sahip. Bu gelişmeyle artık daha sağlıklı bir şekilde tutabileceğiniz yeni Xbox gamepad'ı, aynı zamanda çok daha hafif. Şikâyet edilen D-Pad artık disk tasarımı yerine artı olarak daha etkili ve hızlı kullanım sağlayacak. Bunun dışında analog çubukları da geliştiriciler tarafından ayrı ayrı ve farklı sertliklerde titretişime tabi tutulabilecekler.

YENİ KINECT

1080p çözünürlüğe ve daha geniş bir görüş açısına sahip olan yeni Kinect, artık Xbox One'ın en etkili ve hızlı kontrol mekanizması olarak karşımıza çıkıyor. Xbox One, yeni Kinect'le beraber artık kendisini açanın kim olduğunu fiziksel veya sesle ayırt edebiliyor ve buna göre Xbox hesabınızı otomatik açabiliyor. Bunun dışında elinize gamepad aldığınızda yeni Kinect, hangi gamepad'ı aldığınızı otomatik tespit edip buna göre oyunlarınıza kaldığınız yerden devam etmenizi sağlayacak.

Yeni Kinect, bunun dışında Oyun, TV kanalları ve diğer medya ortamları ve uygulamalar arasında hızla geçmenizi sağlayacak el ve ses komutlarını hızla uygulayabiliyor. Tabii ki bunca özellikle beraber Xbox One'ın artık Kinect'in standart bir parçası olarak birlikte satılacağını tahmin etmek pek de güç olmasa gerek. Kötü haber ise, Xbox One'ın artık Kinect'siz çalışmayı reddetmesi olacak ki, bu pek çoklarını rahatsız eden bir zorunluluk olarak karşımıza çıkıyor.

Microsoft, Kinect oyunları konusunda ağır toplarını E3'e saklasa da, sunumda Kinect'in artık daha isabetli olduğu konusunda ciddi çalışmalar yapıldığını gördük. Parmak hareketlerini ve daha fazla eklemi ayırt edebilmesinin dışında, elleriniz gibi uzuvlarınızın ne tarafa dönük olduğunu da anlayacak olan yeni Kinect, oyun konusunda daha etkili ve isabetli oyun deneyimleri sunabilir.

XBOX LIVE

Xbox Live kullanıcıları artık 1,000 adet oyuncuyla arkadaş olabilecekler. Aynı zamanda Xbox Live isteğe bağlı olarak Facebook'a bağlanıp arkadaşlarınıza ulaşmanızı kolaylaştırmayı amaçlıyor.

Sony'nin PS4 duyurusunda yaptığı gibi, Xbox One'da cloud teknolojisi üzerinde ciddi bir yatırım yapıyor. Achievementler, oyun kayıtlarınınız ve oyunlardan bağımsız olarak maç yaratma yetenekleri gibi özellikler artık konsol yerine cloud sunucularında gerçekleştirilecek. Bunun dışında Xbox, oyunlarda artık checkpoint sisteminın dışında kaldığınız yerden oyunlara devam etmenizi sağlayacak yeni bir teknoloji üzerinde çalışıyor. Bu teknoloji oyunda kaldığınız anı cloud üzerinde saklayıp istediğiniz anda oyunu o noktadan başlatmayı amaçlıyor.

Cloud teknolojileri bir oyun oynarken, başka bir oyun için maç yaratmanız gibi ilginç ve etkileyici özellikler olarak da Xbox One'da kendine yer bulacak. Ayrıca, Xbox One artık oyunlarınızı sürekli kayıt altında tutup bunları konsol üzerinden düzenleyip Microsoft'un sunucularında saklamanızı sağlıyor.

YAZILIM

Microsoft, Xbox One'ın yazılımını tanımlarken üç ayrı işletim sisteminin birleşiminden bahsediyor. Bunlardan ilki oyunların altyapısını oluşturan, oldukça hızlı ve esnek olan Xbox platformu olacak. Ardından, Microsoft amiral gemisi olan Windows platformunu kullanıcı altyapısı ve bunun getirdiği Windows Azure adlı bulut teknolojisi olacak. Bu bulut teknolojisiyle Microsoft, isteğe bağlı olarak geliştiricilere oyun veya uygulamaların belli başlı işlemlerini bulut sunucularına yönlendirmelerini de sağlayabileceklerini de söylüyor. Aynı şekilde Xbox'un da Windows platformunu kullanmaya başlamasıyla birlikte tüm Microsoft ürünlerinin altında Windows platformu bulunuyor olacak. Bu da uzun vadece Windows 8 ve Xbox'ın oyunlar değil ama uygulamalar bazında aynı havuzu kullanabileceğini gösteriyor.

Xbox One'ın yazılım birleşiminin son halkasını Xbox Smartglass teknolojisi alıyor. Bu teknolojiyle Microsoft, Xbox One'ın etrafındaki bütün Smartglass destekleyen aygıtla etkileşime girmesini ve Xbox One'ı kontrol etmesini sağlayabiliyor.

DRM, Kullanılmış Oyunlar ve 360 Desteği Xbox'ın sürekli internet bağlantısı gerektireceği hakkında son dönemde çıkan dedikodular ve olaylar sonrasında Microsoft'un bu sunumda oldukça dikkatli ve ne bir şekilde Xbox One'ın sürekli bir internet bağlantısı gerektirmeyeceğini açıkladı. Oyunlar ise Microsoft'un dediğine göre bu gereksinime ihtiyaç duymayacak. Ancak Microsoft, bu kararın kendilerinde değil, oyun yayıncılarının elinde olduğuna vurgu yaparak olayı net bir şekilde çözümlemiş gibi gözüküyor.

Ancak Microsoft'un kullanılmış veya kiralık oyunlar konusundaki yaklaşımı pek çok oyuncuyu rahatsız edecek nitelikte. Microsoft, artık alacağınız oyunların tamamının diske ihtiyaç duymadığını, alacağımız oyunların ilk kullanımda Xbox Live hesabımıza bağlı olacağını açıkladı. Peki bu kullanılmış oyunlar için ne anlama geliyor? Eğer bir kullanıcı arkadaşından bir oyun diskini alıp kendi Xbox One'ına takarsa, Xbox One, bir ücret karşılığı oyunu oynamanızı sağlıyor. Bu ücretin ne kadar olacağı konusunda Microsoft pek net bir rakam söylemiyor. Bazıları oyunun ücretinin değişmeyeceğini savunurken, bazıları ise 5 ila 15 dolar arası bir ücretten bahsediyor. Ancak ne olursa olsun Microsoft'un yeni nesille birlikte oyun dağıtımında Steam modeli yani oyunların hesaba bağlı çalıştığı bir sisteme geçeceği gerçeğini değiştirmiyor ve bu da konsolcuların alıştığından farklı bir sistem olarak fazlasıyla tepki topluyor.

Bunun dışında Xbox One, 360 oyunlarına destek vermeyecek. Microsoft, bu konuda kesin konuşuyor ve çok kısıtlı bir kitleye eski oyun desteği sağlamanın sistemin potansiyel hızını ve güncelliğini etkileyeceğini savunuyor. Microsoft bununla birlikte 360'ın daha uzun yıllar destekleneceğinin sinyallerini veriyor. Özellikle son dönemde çıkan pek çok oyunun hem mevcut, hem de yeni nesile yapılacağını düşünürsek, bu yönelim fazlasıyla olası.

YAPIMCIDA MİZAH CANDIR

Bazen kriz anlarında görürsünüz insanların ya da firmaların gerçek yüzünü. Mayıs ayında da bir olay, CD Project RED hakkında bize bunu gösterdi. Ekip, resmi çıkış tarihinden 3 gün kadar önce The Witcher 2'nin mod yapım araçlarını (REDKit) yanlışlıkla siteden yayınladılar. Kısa süreli bir problem olmasına rağmen, bir grup insan girip indirmeyi başardı ve bu kit yayıldı. Ama CD Project RED kızgın tweet'ler atmadı, forumlara saldırmadı, insanları tehdit etmedi. Bunun yerine topluluk yöneticisi Marcin Momot *"Açıklamak adına, web sitesinde bazı denemeler yapıyorduk ve kısa bir süreliğine kiti halka açmış olduk"* dedi. Ardından da indirebilmiş olanlara *"iyi eğlenceler"* dileklerini de eklemeyi unutmadı. *"Bize biraz daha süre verin (neredeyse hazır!). Karışıklık için özür dileriz"* de sözlerinin sonuydu. Zaten 3 gün sonra da mod kiti 3.4 yamasıyla resmi olarak sunuldu. Şimdi ne diyelim biz sevgili Oyungezer›ler? Bu tavır, bu sakinlik, bu incelik varken CD Project RED›de biz daha ne diyelim. Ey CD Project ailesi; yapın oyun siz, ne olur uzun yıllar boyunca yapın. Siz yapın, biz oynayalım. Ufak hatalarda, ufak sıkıntılarda gülelim, çünkü sizin acilen onu düzelteceğinizi adımız gibi bilelim. Ne kadar büyüseniz, ne kadar profesyonelleşseniz de bu özelliklerinizi ne olur kaybetmeyin.



MERAK KEDİYİ ÖLDÜRÜR MÜ?

Yine bu ay bu sayfalarda adını görebileceğiniz Peter Molyneux, Lionhead Studios'tan sonraki merkez üssü 22Cans'e ait ilk deneyinin sonuna geldi. Bayanlar baylar, *Curiosity* bitmiştir. Bilmeyenler için, Kasım 2012'de başlayan *Curiosity* 22Cans tarafından iOS ve Android platformlarında bulunan ve küçük küplerden oluşan devasa bir yapıyı tek tek yıkmak üstüne kurulu olan bir deneydi. Sonunda *"hayatımızı değiştirecek"* bir şey olduğunu iddia eden Molyneux dünyada yüz binlerce insanın kutuları dokunarak yok ettiği bir platform yarattı. 25 milyar minik küpün tek tek yok edilmesinden sonra, piyango İskoçya Edinburgh'ten Bryan Henderson'a çıktı. Peki, nedir bu hayatı değiştirecek şey? Molyneux ve 22Cans, Kickstarter üzerinden yayınlayacakları yeni bir oyunun peşindeler: *Godus*. Hakkında herhangi bir detayı bilmediğimiz bu oyun ile *Curiosity*'nin ilişkisi ise, eh biraz yatırım biraz da karar verme ile alakalı. Anlayacağınız, Bryan oyunun sanal "Tanrısı" konumunda olacak. Oyuna dair ahlaki kararları, dünyayı etkileyecek seçimleri o yapacak ve bütün oyuncular onun koydukları kurallara göre hareket edecek. Bir diğer, Molyneux'a göre asıl "hayat değiştirici" olan şey ise Bryan'a *Godus*'un kazancından pay düşecek olması. Yanlış okumadınız, birileri *Godus*'a her para akıttığında, bu pastadan bir dilim de Bryan tadacak. Gerçekten heyecanlı görünüyor, sizce de öyle değil mi? Sözleri ne yazık ki son dönemlerde fos çıkan Molyneux, bu sefer ilk rauntta bizi ters köşeye yatırdı. Devamını ilgiyle bekliyoruz.



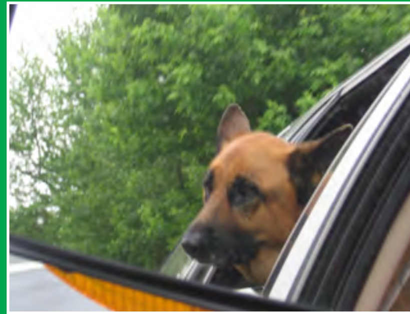


DİZİSİ BİR YANDAN, OYUNU ÖBÜR YANDAN

ABD'deki SyFy kanalının bu ilkbaharda seyirciyle buluşan dizilerinden *Defiance*, ufak bir farklılığa sahip. 15 Nisan'da yayına başlayan bu dizinin bir de 2 Nisan'da çıkan, üçüncü kişi görüşünden oynanan shooter MMO'su var ilgilenenlerin bileceği üzere. Yakın zamanda ilk dizi / oyun arasında ilişkili etkinliklerini geliştiren bu markanın hem Trion hem de SyFy kolu aradaki ilişkiden memnun galiba. Hem Trion satışlardan ve oyuncu sayılarından memnun olduğunu dile getiriyor, hem de *Defiance* dizi olarak ikinci sezonunun onayını çoktan aldı bile. Oyunu ve diziyi ayrı ayrı ele aldığınızda, ikisinde de çok parlak birer inciyi bulamayacağınız garanti olsa da elimizdeki bu proje ilginç bir çalışma. İki farklı eğlence türünün iç içe geçmiş olması, ve eğer bunu sürdürebilirlerse oyuncu ve izleyicilere etkisi bizim için merak konusu. Gerçi, ufukta bir de *Halo* televizyon serisinin varlığı ve bunun markayla tam olarak açıklanmamış bir ilişkisi de varken, inceleyebileceğimiz 2 farklı durum olabilir. Ne olursa olsun, bu çabayı ve cesareti takdir ediyoruz. Bize de acilen bir *Muhteşem Yüzyıl: The Game* lazım. Arada uzun uzun bakışlar atabildiğimiz, oyun süresini de bu sebeple 3 kat uzatabildiğimiz bir macera oyunu. Bir yandan da televizyon dizisinde karakterlerin arkasında zıplayan ve soyunmuş oyuncular olsa "XcXBlaCKMaSKxCx" diye. Ne güzel hayaller bunlar...

ŞEHRİN HAYLAZ ÇOCUĞU AIDEN PEARCE

Şubat ayında PlayStation etkinliğinde gösterildiğinden beridir hayatımızı karman çorman etti *Watch_Dogs*. Hangi platforma çıkacak, hangisinde nasıl görünecek, teknolojisi nerede kısılıp nerede coşacak derken arap saçına döndü. Yeni nesil konsollardaki durumu kendileri tarafından göklere çıkartılınca, insanlar doğal olarak *'o zaman şu anki cihazlarda performans çok mu kötü?'* sorusunu sordular. Yapımcılar da kitleleri sakinleştirmek için yeni nesilde sadece her şeyin daha fazla detaylı, daha birbiriyle bağlantılı, daha yoğun olduğunu ama çekirdek sistemin aynı olduğunu söyleyerek konuya az bir açıklık getirdiler. Ama bunun yanında, bizim dikkatimizi çeken başka bir konu oldu ki, Ubisoft Montreal'in aslında işini gerçekten ciddiye aldığını gösteriyor. Yapımcılardan Dominic Guay, oyunda hackleme mekanikleri ile ilgili Kaspersky Lab ile birlikte çalıştıklarını açıkladı. Kendi tabiriyle 'fikirleri bazen komple eliyor, bazen de ufak değişiklikler' yapıyorlarmış. Yine Guay'ın söyledikleri, aslında *Watch_Dogs*'un alışılagelmiş ve biraz da hor görülen Holywood hackleme sahnelerinden uzak kalmaya çalıştığını gösteriyor. Yani oyunda bir *Kod Adı: Kılıçbalığı* sahnesi beklemeyin deriz. Gerçi bizim için hava hoş. Kendi içinde ne kadar tutarlı olursa oyun, o keyifli olur oynaması.





HEP SİHİR İŞTE BUNLAR

8-9 Mayıs tarihlerinde Newcastle / Avustralya'da gerçekleştirilen GameHorizon Konferansında *SimCity*'den *The Sims*'e Sim'lerin babası Will Wright ilginç açıklamalarda bulundu. Ortak kurucusu olduğu Syntertainment firmasının vizyonu zaten "eğlenceyle gerçekliği kesiştiği noktada" lafıyla yeteri kadar karmaşıkken, bir de konferansta "oyuncular hakkında bir oyun" yapmak istediğinden bahsetti. Konuşmasında, oyunların biraz daha "gerçeğe ayaklarının basması" gerektiğini belirttikten sonra özellikle "gerçekle bağı tekrar kurarak oyuncunun yaşayış şeklini yansıtan" oyunlarla ilgilendiğini söyledi. Nasıl, kafanız karıştı mı? Ekibe hoş geldiniz. Bu konuda bizim diyebileceğimiz ilk şey, bu tür durumlara artık aşina olduğumuz. Uzun zamandır, bu sayfalarda Peter Molyneux'un adını hep benzer şeylerle görüyorsunuz. Siz okumaktan usanmadınız, biz de yazmaktan usanmadık ama hedefi neresinden tutturacağı belli olmayan, bu tür yuvarlak yorumlarla anlaşamıyor video oyun endüstrisi. David Cage her ne kadar söylemleri ile yaklaşsa da, bunları destekleyen çalışmalarıyla ayrılıyor. Diyebileceğimiz son şey de, elde bir şey yokken ne olur yapmayın, etmeyin. Fikirler ne kadar güzel, ne kadar uçuk olsa da uygulanmayınca biz de üzülüyoruz sonra.

CÉIRON WARS DÜNYAYA AÇILIRKEN...

Céidot'un tarayıcı tabanlı RPG-Strateji oyunu Céiron Wars son bir yıl içinde büyük bir değişime uğradı. Tüm oyuncuların üslerinin bulunduğu dünya haritasını özgün yapan, oyunun hem strateji, hem RPG elementlerini güçlendiren çok önemli farklar var. Oyuncular orduları ile haritaya çıkıp diledikleri gibi dolaşıyorlar. Ordunuz ile Heroes gibi haritada dolaşırken karşılaştığınız çete ordularına veya gerçek oyuncuların ordularına saldırabilir, yapay zeka yerleşkelerine ve hatta gerçek oyuncuların üslerine baskın yapabilirsiniz. Hatta kendinize yeni üsler inşa edebilir, diğer oyuncuların üslerini ele geçirebilirsiniz. Céiron'un özgün özelliklerinin başında eğlenceli dialogların yaşandığı yol arkadaşı görevleri veya derin hikâyesi ile ana görevler geliyor. Kutulu oyunlarda görmeye alıştığımız bu özelliklere rağmen Céiron bir MMO oyunu olduğunu unutmamış ve sürekli etkinliklerle, liglerle ve birlik turnuvaları ile oyunu şenlendirmiş. Oyuncuların pek çok eylemi reyting olarak onların kariyerlerine yansıyor.

Reytingler ise oyuncuların çeşitli komutan liglerine çıkmalarına (ve düşmelerine) neden oluyor. Böylece oyuncular kendileri ile benzer güce ve yeteneğe sahip rakipler ile mücadele ediyorlar. Ayrıca bir ay süren birlik şampiyonasında oyuncular birliklerini zirveye çıkartmak ve özel ödüller almak için kıyasıya savaşıyor. Yine son aylarda oyuna eklenen yeni başarı sistemini de unutmamak lazım. Binlerce başarı oyunda "achievement" avcılarını bekliyor. Tüm bu özellikleri daha anlamlı ve eğlenceli kılan, Céiron'daki savaşların tamamen sizin kontrolünüzde olması. Taktik dehanızı sadece doğru bir ordu oluşturarak veya güçlü bir ekonomik alt yapıya sahip olarak değil, sıra tabanlı savaşlardaki aktif yönetiminizle de gösteriyorsunuz. Oyunu denemek isteyenlerin www.ceironwars.com adresini ziyaret etmesi yeterli.



BUGÜN SİNEMA, YARIN TÜM DÜNYA

Video oyunu endüstrisi olarak adım adım dünyayı ele geçirmeye yaklaşıyoruz. Revolution Studio'nun kurucusu Charles Cecil (*Broken Sword, Beneath a Steel Sky*) de bu planın gizli casuslarından aslında. Geçen yıl, Kickstarter ile bütçesini denkleştirdiği *Broken Sword: The Serpent's Curse*'ün yanında bir de film dünyasına sızıverdi. Evet, Tom Clancy romanlarından kendimizi alabilir ve işi ciddileştirebilirsek, Charles Cecil'in Britanya Film Enstitüsü'nün (British Film Institute) yönetim kuruluna dahil olduğunu söyleyebiliriz. Aslında özgeçmişine baktığınızda, Cecil'in BAFTA elçiliği de olduğunu görüyoruz ki Bafta'nın 2003 yılından beri video oyunları ödül törenleri yaptığı gerçeği suratımızda bir gülümsemeye yol açıyor. Anlayacağınız, Charles Cecil sessiz ve derinden başarıyla ilerliyor. 2011 yılında, Tribeca Film Festivali'nde *L.A. Noire*'in gösterilmesinin ardından, bu yıl da *Beyond: Two Souls*'un aynı festivalde sahneye çıkmasını da bu denkleme eklersek; bayanlar baylar, ana akım mı oluyoruz ne?





VER BİR EL, YAPALIM ŞU OYUNU

Oyun yapmayı isteyen, ama nereden başlayacağını bilemeyen insanlara, bir de hangi platformdan başlayacağını bilemeyenler katılmış durumda. Mobilinden konsoluna, bu neslinden önceki nesline uzayıp gidiyor bu liste. Ama özellikle mobil konusunda Peter Relan'ın söyleyecekleri var. Peter, *OpenKit* adlı bir mobil oyun yapım platformunun kurucusu. İlk olarak Aralık 2012'de kendinden söz ettiren *OpenKit*'in kapalı betasının bitmiş ve hevesli yapımcılarına kapılarını açmış olduğunu bildirmekten mutluluk duyuyor kendisi. *OpenKit*, çoklu platformlarda, geniş kütüphanesiyle, liste ve kupa desteğiyle, bulut depolama sistemiyle, hatta ve hatta Unity motoru desteğiyle emrinize amade. Fiyatlandırma konusunda da, kullandığınız servisleri ödeyip, geri kalanlarına dokunmadan minimum düzeyde masrafla işin içinden çıkmanızı hedefliyor. Amaç oyun yapmak olsun, amaç bu işte başarılı olmak olsun diyor, bu tür platformları destekliyoruz. Hatta böyle sosyal medya benzeri bir yapıda olması da özellikle yapımcılar arasındaki iletişimi ve iş ilişkilerini de geliştirecektir. Kim bilir, dünyanın farklı yerlerinden kendilerine iş arkadaşı bulan Oyungezer›ler görürüz belki ileride.



OGZ CASTİNG AJANSI



Ajans bu ay hem gediklilerini, hem de yeni başvuruları ağırladı. Yeni yüzler ve giderek çok daha zeki hale gelen benzerlikler her ay bizi şaşırtmaya devam ediyor. Yenilerden Onat Özder, bir şekilde gönderimlerini mail adresime iletebilirsen çok sevinirim. Ellerine sağlık. Rasim Seçkin, sen de çok iyi yakalamışsın. Bu arada efsane bir isim geri döndü: Taş devrinin adamı Emre Sümer. Hatta ilk çalışma da kendisinin. Ellerine sağlık! Akın Kılıçer, gönderdiğin örneğin bizi sandalyelerimizden devirdiğini söylemeliyim. Eşine çok selam ama alamadık sayfaya. (Anladın sen onu.) İkinci örnekse Emre Can'dan… de birine benzetiyorduk ama buymuş demek ki… Yine bu köşenin efsanesi Arda Köroğlu'na gönderimleri için teşekkür etmeyi unutmayalım. Birini benzetmek mi istiyorsunuz? Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



Steven Seagal - Dan Hibiki



Mehdi İskender - Zachary Comstock

Wii U İLE ARALAR LİMONİ Mİ NE?

Wii U ve yapımcılar arasında bu aralar pek de sıcak rüzgarlar esmiyor. Özellikle çıkış tarihinde üçüncü parti yapımcılardan beklediği desteği göremeyen, kendi çekirdek oyun yelpazesinden pek de ayrılamayan Nintendo için, işler hala çok da yolunda değil. *Just Cause* serisinin yapımcısı Avalanche Studios, Wii U ile olan bağını bayağı zayıflatmış durumda. Stüdyonun kurucularından Christofer Sundberg, "Wii U için gerçekten bir şeyler yapmak istiyorduk ama kitlesi çok sınırlı. Yaptığımızın geniş kitlelere ulaşmasını istiyoruz" diyerek satışlardan dolayı topu Nintendo'ya attı. Bunun yanında konsol ekibinin kendileriyle olan iletişiminde de Sundberg, konuya dair kiminle görüşeceklerini ve kime ulaşacaklarını asla tam olarak bilemediklerinden yakındı. Bunun yanında, bu ay Electronic Arts bir dansöz misali oynayıp durdu Wii U konusunda. Önce Wii U için artık oyun üretmeyeceklerini, çünkü sistemin güçsüz ve Frostbite ile uyumsuz olduğunu söylediler. Yapılan denemelerde başarısız olunduğundan dolayı çekildiği iddia edilen bu destek, ayın sonlarına doğru geri geliverdi. Biraz da Frostbite GO ile ilişkisi olduğunu düşündüğümüz bu bilgiye göre de, EA Wii U'ya miktar olarak az olmakla birlikte hala destek veriyormuş. En azından ortaklardan birisi ile bağlar yerinde sayılır. Bunun yanında Ubisoft'un da desteği düşünülürse, Wii U için hala umut var diyoruz biz.



KAPIDA KİM VAR?

Düşman kardeşler yine gelmiş dayanmışlar kapıya… Ama eski gelişlerinde ortalık bayram yerine dönerdi sanki… Davullar, zurnalar… Ortalık şenlik yerine dönerdi. Sanki bu kez biraz daha çekingen gibiler. Daha bir tutuklar. "Bizi hala eskisi kadar seviyor musunuz?" diyen ezeli üç eski kardeş, değişen dünyaya ayak uydurmaya çalışıyorlar. Elbette ki yükselen trendler ve oyuncuların alışkanlıklarının giderek değişiyor olması, onları da derinden etkiliyor. Uzunca bir süredir bizim dünyanın kaderini onlar çiziyor ve kuralları kendileri koyabiliyorlardı. Ama artık birçok şey eskisi gibi değil, beklentiler ve talepler eskisinden çok daha yüksek. Yeni neslin kapımıza dayandığı bu sıcak günlerde, neler aynı kalacak, neler değişecek bir bakmak istedik…

* NELERİN DEĞİŞMESİNİ BEKLİYORUZ?

1 GELİŞTİRİCİLER KENDİ OYUNLARINI YAYINLAYABİLECEK

Bu uzunca bir zamandır tartışılan bir konu. Şu anda Steam gibi kanallarda bağımsız geliştiriciler yapımlarını direkt olarak oyuncuya ulaştırabiliyorlar ancak özellikle konsollarda arada bir yayıncı olmak zorunda. Bir yayıncıyla çalışmak demek, geliştiricinin oyunun tüm pazarlamasını, fiyat ayarlamalarını ya da kampanyalarını yayıncıya bırakması anlamına geliyor. Yeni nesilde bunun değişeceğini ve serbest yayın platformlarının gelişeceğini düşünüyoruz. Bu durum, geliştiricilere kendi oyunları üzerine çok daha fazla serbest davranmaları anlamına gelecek.





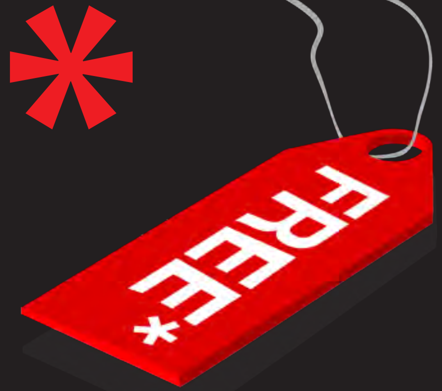
2 KUTULU DAĞITIM İÇİN SON YAKIN

Bu satırların yazarı gibi arşivciler, koleksiyoncular için en acıklı durum bu olsa gerek. Ama kabul etmek gerek ki maalesef raftan oyun alma devri hızla sona eriyor. Baskı ve dağıtım maliyetleri zaten uzunca bir zamandır firmaların sırtında ciddi bir kambur oluşturuyordu. Hele ki özellikle üst kalite oyun yapımının maliyetleri de ciddi şekilde artında satışlar artsa bile kârlılık düşüyordu. Eh, artık oyuncular da oyunlarını indirmeyi alışkanlık haline getirdiler. Fakat özellikle yüksek fiyatta satılan koleksiyon versiyonlarının bundan etkilenmeyeceğini düşünüyoruz ki işin sevindirici kısmı bu.



3 OYUN FİYATLARI DÜŞECEK

Bunu her oyun tipi için ön görmüyoruz ancak özellikle bağımsız oyunların ve en üst kalite olmayan oyunların fiyatları düşecek. Elbette aradan yayıncılar ve üretim, dağıtım maliyetleri kalktığında fiyatların bir nebze düşeceğini ön görmek yanlış olmaz. Bir şekilde zaten Steam üzerinde bulunan çoğu oyunun fiyat etiketi 20€'nun altına inmiş durumda. Üst kalite oyunlar için aynı şeyi söylemek mümkün olabilir mi şu an için tam olarak kestiremesek de, Apple'un iTunes ile yakaladığı başarılı modeli uygulamaya çalışan SEN (Sony Entertainment Network) ve Xbox Live üzerindeki oyunların fiyatlarının bir nebze düşeceğini düşünüyoruz. Elbette ki dijital olarak dağıtıldığı sürece…





4 OYUNLARIN ÇIKIŞ TARİHLERİ AYNI OLACAK

Bariz olan bir şey var ki o da oyunların yerelleştirme süreçlerinin farklı bölgelerde oyunların çıkışını geciktirdiği. Fakat yine dijital dağıtım platformlarının etkisiyle, oyuncular oyunlara kendi bölgelerindeki çıkış tarihlerinden önce ulaşabilir oldular. Bu sefer, yerel dağıtıcılarının satışları dramatik olarak düşmeye başladı. Yayıncılar da artık oyunlarını küreselde aynı gün ve saatte çıkarmaya mecbur olacaklar. Böylece dünyanın her yerindeki oyuncular istedikleri içeriğe aynı anda ulaşabilecekler.

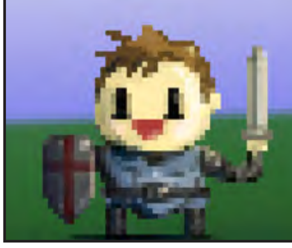
5 ÜCRETSİZ İÇERİK YAYILACAK

Ülkemizde de son derece popüler olan ücretsiz oyunlar ve bu oyunların iş mantığı, diğer oyunlara da yansıyacak; özellikle de ücretsiz indirilebilir içerik şeklinde. Örneğin, Tripwire firmasından gelen Red Orcestra oyununa sürekli olarak yeni ve ücretsiz içerikler geliyor; bu sayede oyunun kitlesinin giderek genişlemesi sağlanıyor. Bir başka deyişle oyunu satın alan insan sayısı giderek artıyor. (Team Fortress 2 de benzer bir modele sahip, bildiğiniz gibi…) Geliştiriciler de oyunlarının daha uzun süre oynanabilir ve "satın alınabilir" olması için bu modeli deneyeceklerdir.

NELER AYNI KALACAK

1080P STANDART OLMAYA DEVAM EDECEK

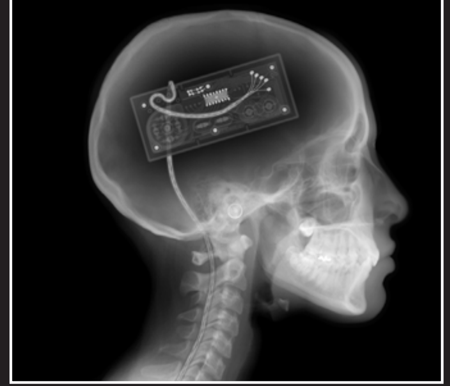
Bu günlerde 4K ve 8K teknolojisini kullanan televizyonların haberlerini görür olduk ancak 1080p çözünürlük standart olarak kalmaya devam edecek. 4K televizyonların 1080p'den dört kat daha fazla piksele sahip olduğunu söyleyelim. Dolayısıyla konsolların bu teknolojiyi destekleyen oyunlar çalıştırması pek mümkün değil maalesef. Kısacası bir önceki nesilde olduğu gibi televizyonlarımızı yenilememize şu an için gerek yok. Ama aramızda halen CRT kullanan varsa, artık HD'ye geçiversinler.



KUTULU DAĞITIM İÇİN SON YAKIN

Bu satırların yazarı gibi arşivciler, koleksiyoncular için en acıklı durum bu olsa gerek. Ama kabul etmek gerek ki maalesef raftan oyun alma devri hızla sona eriyor. Baskı ve dağıtım maliyetleri zaten uzunca bir zamandır firmaların sırtında ciddi bir kambur oluşturuyordu. Hele ki özellikle üst kalite oyun yapımının maliyetleri de ciddi şekilde artında satışlar artsa bile kârlılık düşüyordu. Eh, artık oyuncular da oyunlarını indirmeyi alışkanlık haline getirdiler. Fakat özellikle yüksek fiyatta satılan koleksiyon versiyonlarının bundan etkilenmeyeceğini düşünüyoruz ki işin sevindirici kısmı bu.





AAA OYUNLARIN FİYATLARI ARTMAYA DEVAM EDECEK

En üst seviyede üretim kalitesi gerektiren oyunların fiyatları artabilir. Call of Duty, Metal Gear gibi üst seviyede sinematik deneyim sunan oyunların geliştirme süreçleri, yeni donanımlarla birlikte daha da zor ve karmaşık bir hale gelecek. Bu durum, oyunları geliştiren ekiplerin genişlemesi, büyümesi anlamına geliyor. Sözün özü, oyun geliştirmek eskisinden daha maliyetli bir hale geliyor. Daha iyi grafikler demek, daha fazla maliyet demek. Biz de AAA oyunlarda bir fiyat artışı olabileceğini düşünüyoruz.



DEVAM OYUNLARI TAM GAZ

Önceden başarısı kanıtlanmış ve kendine sağlam bir hayran kitlesi oluşturmuş bir oyununun devamı "risksiz başarı" demektir. Elbette ki yeni nesilde de devam oyunları tam gaz devam ediyor olacak. Pazarlama ve PR departmanlarının en büyük derdi olan "marka bilinirliği" de otomatik olarak çözülmüş oluyor. Elbette ki yeni IPler her zaman canımız ciğerimiz… Ama firmaları ayakta tutanın da bu devam oyunları olduğu gibi bir gerçeğimiz var.



PC OYUNLARI KONSOLLARDAN DAHA İYİ GÖRÜNECEK

Az önce 4K ve 8K görüntü teknolojilerinin konsollarda başarılamayacağını söylemiştik. Ama PC'de durum öyle değil. Belli ki konsol-PC döngüsünde PCler bu kez yeni nesil konsollardan geri kalmayacak. Yeni nesil konsol teknolojileri çok daha yüksek çözünürlüklü kaplama ve yüksel poligon sayısına sahip modellerin anahtarı olacak ancak PC teknolojisi hâlihazırda yeni nesil konsol teknolojisinin ulaştığı noktaya neredeyse varmış durumda. Ne de olsa konsolların hafıza sıkıntısı PClerde kesinlikle yaşanmıyor.







BÜLENT BAŞGAAAN! -NOYAN AKATLI

SAINTS ROW IV

"Nasıl anlatsam, nereden başlasam…" Yazıya M.F.Ö. üçlüsünün unutulmaz klasiği Bodrum Bodrum'un giriş sözcükleriyle başladıysam sebebi bir an önce yaz tatiline, güneybatı kıyılarına kaçma isteğimi dışa vurmak değil, anlatacaklarıma nereden başlayacağıma gerçek anlamda kararsız kalışımdır değerli okuyucu dostum…

Belki en iyisi bu samimi açıklamanın ardından Saints Row serisinin mor rengin tonları bolca yedirilmiş, biraz hayal kırıklığı içeren, bolca eğlence, şamata sosuna bulanmış geçmişine kronolojik sırayla kısaca baktıktan sonra yeni oyunun neler getireceğinden bahsetmek olacak. İki sayfalık yazıda kaç kez "mor, eğlence, şamata" sözcüklerini kullanacağımı, cümle aralarına hangi şiddette "eheihohoho" kahkahalarımı gizleyeceğimi ben de merak ediyorum doğrusu.

MOR OLUR MOR ÇETENİN EĞLENCESİ

Saints Row'da yönettiğimiz "reis" son bölümde çok büyük bir patlamayla havaya –epeyce bir- uçmuş, *Saints Row 2* yöneteceğimiz, komadan uyanan başkarakteri sil baştan tasarlama özelliğiyle başlamış, araçları, yeniden toparladığımız Saints çetesini değişik seçenekler aracılığıyla –rengârenk ya da mosmor- kişiselleştirme olanaklarıyla dikkat çekmişti. Daha hapishaneden kaçma – alıştırma bölümünde oynanışta çok önemli bir eksikliğin olduğunu fark ettiğimi, bir – iki dakika kadar otomobil kullandıktan sonra bilgisayar versiyonunun konsoldan maalesef kötü bir şekilde devşirildiğini anladığımı hatırlıyorum. (Hemen her noktaya motorlu kara araçlarıyla ulaşıyorduk ve araç ön tekerlekleri tuşlara nasıl – ne kadar basmamızı görmezden gelerek sadece, ısrarla 45 derece dönüyordu!) Söz konusu ikinci oyunun önemli diğer hatası da, pazarlama – tanıtım sloganlarında ve- veya oyuncu topluluğunda yarattıkları beklentinin özündeydi: "GTA 4'ü zorlayacak bir rakip geliyor!" İster istemez Niko Bellic ve Liberty City ile, mesaj içerikli, karamsar temalı ve ciddi öykü ile



Ne o; birine mi benzettin?

kıyaslandı Stilwater'ın zekâ fakiri sakinleri, Sain's çetesinin yüksek tempolu hikâyesi ve zıpır, yer yer saçma sapan ama eğlenceli yan görevleri; tabiatıyla da bu adaletsiz karşılaştırmadan mağlup, başarısız olarak ayrıldı. Ancak deneyimli yapımcı Volition ve yayıncı THQ (saygıyla anıyoruz), hatalarından ders aldıklarını serinin üçüncü halkasında kanıtladılar; daha ilk sahnesinden hatta tanıtım filmlerinden son derece absürd, karikatürleştirilmiş (kendi yüzlerinin komik hallerinin kocaman maskelerini takmış, banka soyarken, çevreye kurşun yağdırırken hayranlarına imza dağıtan, birbirlerine laf sokmaktan geri kalmayan, "Mor azizler çetesi"nden bahsediyorum) bir oyunun, eğlence dolu saatlerin beni beklediğini hissettiğimi hatırlarım, Steam'in yalancısıyım, 55 saat boyunca yeni şehrimiz Steelport'ta Survivor, Biri Bizi Gözetliyor gibi tv show(!)larını ti'ye alan Profesör Genki görevleriyle eğlendiğimi, uçuk kaçık tiplerden (ışık hızını zorlayan patenli ninja kız mesela) oluşan düşmanlarla, insan irisi Oleg, iki yüzlü Viola gibi yeni, "cazibe hanım"olgunlaşmış Shaundi, sadık insan Pierce (Pierce de kim yahu?)gibi eski yardımcılarımız eşliğinde çatışmalarım, oyunlarda geçirdiğim güzel vakitler olarak anı arşivimde hak ettiği yeri almıştır.

Nihayet söz etmeye girişebildiğim yeni oyunumuzda ise; üst başlıktan da anlaşılacağı üzere, A.B.D. başkanı olmuş bizim çete reisi, dolayısıyla geleceğin Steelport şehrinin tek hâkimi karakterimiz. Şehrimiz "Zen" adlı uzaylı bir gücün istilası altındadır, ve "Dominatrix'e Gir" adlı görevden tahmin edebileceğimiz gibi; şehrin zihnimizin içindeki, yani bir tür simüle edilmiş haline girip kırmızı kafalarına vurmaya çalışacağız ışın tüfekli Zen birliklerinin.

GİTARATAR İLE UZAYLI KONVOYUNA DALMAK

Yedi dakikalık oyun içi tanıtım filmini izledikten sonra nasıl bir harala gürelenin, nasıl renkli (mor olmasın?) bir ortamın ortasına düşeceğimizi çıkış tarihinden yaklaşık üç ay önce görebilmek hiç zor değil Saints Row'un sevenleri için. İkinci oyundan beri en güçlü köşelerden biri haline gelmiş, karakter yaratma ekranı ile başlayalım: Belki Kaan Alkın dostumuzun Saints Row 2 inceleme yazısından hatırlayanlarınız olabilir; erkek sesli, sakallı, şişman kadından, eski İstanbul külhanbeyi gibi yürüyen saçsız bir beberuhiye kadar envai çeşit komik görünümlü karakter oluşturma mümkündü. Üçüncü oyunda artan uçuk kaçık, gülünç seçenekler, yeni oyuna gelen "Süper Kahraman" izleği (tema) ile birkaç adım ileri gidiyor. Koca koca kanatlar, pelerinler, buram buram Marvel – DC kokan –ve tabii- vücuda yapışık türlü türlü lateks kostümler, The Sims'in aklına gelmeyecek saç modellerini karıştırıp benzersiz, "çizgi üstü" dış görünüme sahip kahraman başkanlar yaratabileceğiz. Beklendiği gibi maça iyi başladık bakın. "Kişiselleştirme" özelliğini de geliştirmiş Volition; araçlar, evler, çete üyeleri vd. haricinde bu kez silahları da akla hayale ancak sığabilen hallere getireceğiz. Koyu gri, aksiyon oyuncusuna çok tanıdık görünen roketatarın bir klasik gitara dönüşebildiğini söyleyeyim, gerisini siz anlayın. Kırmızı kafalı uzaylılara yıkım saçan gitarımız omzumuzda, bundan ötesi, kaynar suyla troll haşlayan çaydanlık bekliyorum artık beşinci oyunda. (Beşinciye kalmayıp bu oyuna DLC olarak gelirse de şaşırmam gerçi).


Kostüm, silah, saç modeli, dekor; mor mor mor...

ARI GİBİ UÇARIM KELEBEK GİBİ KOŞARIM

Süper kahramanın kostümü, silahı dışında nesi olur? Uçmak deyince akla, hemen o gelir, ahanda buldum: Süper güçler! Havalarda özgürce süzülüp binalara konacağız kuş misali, Muhammed Ali'den bile güçlü bir yumrukla yeri göğü ve kıskananları çatlatacağız, Usain Bolt'tan ve çitalardan hızlı koşacağız, zamanı bilmiyorum ama uzaylıları, arabaları dondurup bir tokatta milyon parçacığa böleceğiz; uzaktan kontrolümüze alıp havalara fırlattıklarımız da cabası.

Evet; 2 sayfanın kısıtlı olanakları, sözcük sayısı sınırlamaları bastırmaya başladı, elimden geldiği kadar ciddi bir dille toparlamam gerekirse, olabildiğince absürd, mizah çıtası, eğlence düzeyi yükseklerde, her bölümünde ayrı kahkahalar atmamıza neden olacak, mor renkli, bol – çeşitli içerikli, keyifli oynanışlı bir oyun vaad ediyor Volition biz oyunculara. Yapım aşamasının dağıtımcı firma THQ'nun iflasından olumsuz bir şekilde etkilenmediğini belirtiyor bu arada yapımcılardan Jim Boone, üstümde kalmadan ekleyeyim. "Bu yaz son 50 yılın en yüksek sıcaklık ortalamasıyla biraz bunalacak zihinlerimiz , bilgisayar ve konsollarımız mevsim sonuna doğru (Avrupa resmi çıkış tarihi 23 Ağustos 2013) Saints Row 4 cümbüşü ile mor renkte serinleyecek" der, huzurlarınızdan Saints Row 3'ü hatırlamak niyeti ve selamlarla ayrılırım, eğlenceyle kalın değerli oyunseverler.

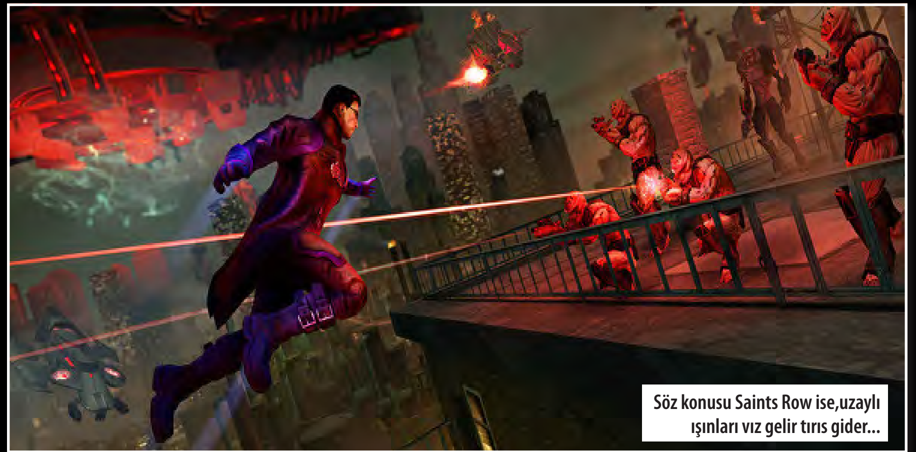
ŞCR / Volition, Inc.

1996'da bir stüdyonun ikiye bölünmesi sonucu kurulan yapımcı firma, 1998'de çıkardıkları uzay strateji/simülasyonu Freespace ile piyasaya giriş yaptı. Çalışanlarına sunduğu eğlence, dinlenme olanakları ve ofisin konforlu ortamı dikkat çekicidir. THQ'nun iflası sonrası Koch Media tarafından satın alınan Volition (sözlük anlamı: iradenin seçimi) bilhassa aksiyon türü oyunlarıyla bilinir.

The Punisher (2005)
Aynı adlı çizgi romandan uyarlanan oyun, organize suç çetelerine karşı kendi yöntemleriyle mücadele vermeye karar vermiş Frank'in yüksek tempolu, aksiyon dolu öyküsünü anlatıyordu. "Özgün" ve çeşitli soruşturma metotlarıyla hatırlanır.

Red Faction: Guerilla (2009)
2001'de çıkan ilk oyundan 50 yıl sonra, gene Mars'ta geçen senaryoyu konu alır, "Kızıl gezegende geçen üçüncü gözden kızıl isyan oyunu, al eline emektar çekici kır dök" şeklinde de tanımlayabiliriz bu başarılı aksiyon örneğini.

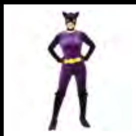
Saints Row: The Third (2011)
"Absürd" komedi konusunda sınırları zorlayan, dört milyona yakın satışıyla raflarda, sunduğu müthiş eğlence ve komik ötesi çılgın içerikle ben dahil bir çok oyuncunun gönlünde madalyayı hak etmiş bir oyundur.


Söz konusu Saints Row ise,uzaylı ışınları vız gelir tırıs gider...

Kimyamız tutuyor mu?


Çılgın aksiyon, uçuk komedi bir arada.

+


Süper kahraman, tabii ki mor kıyafetli.

+


Uzaylı dostlarımızı unutmayalım.

=



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Deep Silver (Koch Media)
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.dsvolition.com



OYUNEZER!

BİR ZAMANLAR FIRTINALAR ESTİRİRDİN

Bu aralar herkes “oyun”dan bahsediyor. Nasıl da yükselen bir trend, ne kadar büyük bir endüstri, ne kadar önemli bir iş disiplini olduğundan dem vuruluyor. İlgisi olan olmayan herkesin ağzı sulanıyor. Birileri köşeleri kapmaya çalışıyor. Gerçekten oyuncuların saygısını ve kalbini kazanabilenler kazanıyor, geri kalanlarsa bir daha dönmemecesine sektörden ellerini ayaklarını çekiyorlar. Konsollar içinse durum daha ilginç elbette… Çünkü bir süre öncesine kadar kuralları onlar koyuyor, trendleri onlar belirliyordu. Fakat “oyun”un adı değişmese de, altında çok değişken, asla aynı kalmayan talepler ve beklentiler var.

Şimdi sizi bir 13, 14 yıl öncesine davet etmek istiyorum. Yaratıcılığın ve teknolojik gelişmenin tavan yaptığı yıllardı. Naçizane, 90’lı yılların ikinci yarısının oyun endüstrisinin zirve yaptığı dönem olduğunu düşünmüşümdür hep. Şimdi dökmeye başlasam satırların yetmeyeceği kadar ve bir o kadar da önemli oyunun, teknolojinin ve markanın ortaya çıktığı bu dönemler, aslında sonraki 10 yılda sektörün nasıl olacağını belirliyordu. Peki, iki konsol nesli arasındaki sıçramayı, bizi nasıl şaşırtmayı, çenemizi düşürmeyi başardıklarını hatırlıyor musunuz? Bu elbette ki o döneme dair bir durumdu ve tekrar aynı sıçramayı beklemek de pek mantıklı olmazdı… Ancak o dönemlere şahit olmuş bizler için, her iki konsolun art arda gelen lansmanları, dürüst olayım, koca birer balondu… Siz mi oyuncuların beklentilerine yön vereceksiniz? Siz mi yaratıcılığınızı konuşturacaksınız? Yoksa siz mi yeni trendleri oluşturacaksınız?

ESKİSİ GİBİ DEĞİL, ŞİMDİ DEĞİŞTİN

PS4 lansmanı zaten malumunuz, assolistin ortalarda görünmediği, insanların “ne olaki bu?” gözleriyle bakakaldığı kocaman bir komediydi. Belki Sony, yeni nesil için ortaya koyduğu vizyonu paylaşmak istemiş olabilirdi… Çünkü konuşulan her şey konseptlerden ibaretti. Çalışırken gördüğümüz hiçbir şey yoktu. Önceden çalıştırılmış şekilde gördüğümüz ne varsa da, pek yeni bir şey sunamıyordu. Haydi, daha net söyleyeyim, Sony bizi şaşırtamadı. Genel olarak oynanan bir oyunun, dahil olunan bir etkinliğin paylaşılması ve paylaştırılması üzerine konseptler paylaşıldı ancak grafik anlamında, oyun mekanikleri ve kontrol şeması anlamında ne varsa, daha önce görmediğimiz bir şey değildi. Sözün özü, merakla beklediğimiz PS4 lansmanı öylece gelip geçti. Pek bir iz bırakamadan… Yani nerede MGS 2’yi ilk gördüğümüz an, nerede PS4 lansmanı…

Ardından Xbox lansmanını beklemeye koyulduk. Vardı elbette ki belli başlı ön görülerimiz ama bunlar genelde oyun ve bu oyunların nasıl oynandığı üzerine konuların etrafındaydı. İzleyenler hatırlar, neredeyse tam kadro canlı yayın yaptık lansmanda. O kadar da heyecanlıydık. Adının One olacağı söylenen yeni Xbox’ın direkt gösterilmesi elbette ki Sony’e atılmış bir goldü. İkinci golse bundan beş dakika sonra cihazın çalışır halde gösterilmesiyle atılıyordu. Kısacası Microsoft lafı hiç gargaraya getirmeden dakika bir, gol iki, hem cihazı gösteriyor, hem de onu çalıştırıyordu. Yükselen tansiyonsa, olayın iyiden iyiye televizyon, spor eksenine bağlanmasıyla hızlıca düştü. Kısacası yeni neslin duyurulması birinci adımda konsolsuz, ikinci adımda oyunsuz geçti. Peki, biz anladık bu işten?

Bana kalırsa iki konsol üreticisi de yükselen trendlerden kafası karışmış ve odağını kaybetmiş gibi geldi bana. Özellikle Sony, PS4 lansmanının akışını sanki aklına gelen her şeyle tıkıştırmış gibiydi. Microsoft ise bu cihazın başına oyun oynamak için oturacağımızı ıskalıyordu. Uzun lafın kısası, konsolları çok seven ve yıllardır hemen her exclusive oyunu bitirmiş biri olarak iki lansman da beklentilerimi karşılamadı ve beni ciddi anlamda hayal kırıklığına uğradım. Bakalım E3’te başımıza neler gelecek.



Şu ekranı ilk gördüğüm anı asla unutamam.



Önemli bir köşe taşıydı… Konsollar artık çevrimiçiydi.

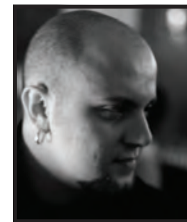


İki lansmandan şu kadarcık inovasyon çıkmaması düşündürücü.



Ardındaki fikir hiç fena değil. En çok seni seviyorum sütoğlan!

AYIN EZENİ



F. FARUK AKINCI

Doğuştan konsolcu bir dostumuzdur Faruk. Her yeni nesille birlikte hem oyun koleksiyonunu hem de evin salonunu yeni baştan düzenler. Ama son jenerasyondan öyle umutsuz ki salonu düzenlemekle uğraşmak yerine tepki olarak evi taşımayı düşünüyor. Gitme Faruk, diren Faruk!



DEVELOPER'S DIARY

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

KOD BOZUK!

Adet oldu, yine uçakta yazıyorum köşeyi. Bu kez istikamet Şili... Neden özel olarak Şili hiç bilmiyorum ama birkaç günlüğüne işten uzaklaşmak istememin nedenini biliyorum. Anlatayım.

Öncelikle biraz önbilgi vermem gerekiyor: Bizim oyunun en yaygın çökme sebebi, 32-bit Windows altında hafızanın yetmemesi. 32-bit Windows'ta sisteminizin hafızası ne kadar büyük olursa olsun, bütün programlar 2GB ile sınırlanıyor. Bu devirde 32-bit Windows mu kaldı diyeceksiniz, ben de öyle dedim hatta. Ama oyuncu kitlemizin %50'ye yakınını oluşturuyormuş bu antika tutkunları. Uzun lafın kısası, bu sorunu çözme görevini bana verdiler. Tahmin edeceğiniz üzere, büyük bir sorumluluk. Yaklaşık bir ay boyunca problemi çözmek için uğraştım. Benim kendi yaptığım bütün testlerde hafıza kullanımını ciddi şekilde azalttığım sonucuna vardım, kilitlenme sorununu en azından yarı yarıya azaltacağımdan emindim. Ancak tabii WoW gibi bir oyunda çalışmanın en büyük zorluğu, yazdığınız kodun aynı anda milyonlarca kişi tarafından kullanılınca ne sonuç vereceğini bazen bilemiyor olmanız. O yüzden kodun kesin olarak istediğimiz şekilde çalışıp çalışmayacağı ancak kod oyunculara ulaştıktan sonra belli olabiliyor.

Ve heyecanla beklenen o gün geldi, oyunun 5.3 versiyonunu yayınladık. En başta her şey yolunda gidiyordu, rakamlar beklediğim kadar iyi olmasa da umut vaat etmekteydi. Ardından Çin sunucularını devreye soktuk ve... Çin'de dakikada 100 kişinin oyunu kilitlenmeye başladı! Zaten bu Çin hep başımızın belalısı, daha önceki aylarda da bahsetmiştim. Havasından mı suyundan mı bilmiyorum ama bambaşka bir dünya. Kariyerimin en zorlu haftalarından biri böyle başladı. Büyük bir kesim için WoW oynanamaz hale geldi ve görünürde sebep bendim. Oyun yapımcılığının her zaman eğlenceli olduğunu düşünen var mı bilmiyorum ama bu örnek, durumun bazen ne kadar ciddileştiğini gösteriyordur. Her kilitlenen oyunu "ya bu oyuncu kilitlenmelerden bıkıp aboneliğini iptal ettirdiyse" şeklinde düşünmeye başlıyorsunuz. İçten içe kendinizi suçluyorsunuz en başta. Gerçi takım arkadaşlarım sağ olsun, anlayışla karşıladılar ve bu sorunu öngörmenin imkânsız olduğunu belirttiler. Fakat yine de bir sürü "keşke" kafanıza doluşuyor.

DÜŞÜNCELER ALIR BAZEN

Sonra bir akşam haddinden fazla National Geographic belgeseli izlerken bunu düşündüm, "eninde sonunda oyun yapıyoruz yahu" dedim (tabii bu fikrimi şirkette kimseyle paylaşmadım). Varsın birkaç bin Çinli çocuk oyunsuz kalsın. Sonuçta biz hata yaptığımızda Mars'a giden uzay aracını kaybetmiyoruz veya insanların banka hesaplarından üç sıfır eksilmiyor. O yüzden çok da dert etmemeye, şöyle bir derin nefes almak için de rastgele bir yere, Şili'ye gitmeye karar verdim. Gündelik problemler stres yapmaya değmeyecek kadar önemsiz zira, arada bunu hatırlamak lazım. Ben bütün bu koşturmacanın içindeyken, Microsoft da yeni konsolunu tanıttı, o konuya da dokundurmasam olmaz. Öyle görünüyor ki Microsoft yeni neslin hala televizyon izlediği yanılgısında. Ve hala "devrim yaratacak görseller", "sizi oyun dünyasının içine çekecek gerçekçilik" gibi basmakalıp sözlere inanmamızı bekliyor. İyi güzel de, bize bunları vaat edip ardından gösterdiğiniz şey daha yüksek poligon sayısına sahip bir Call of Duty köpeği olursa, artık etkilenmemizi beklemeyin bir zahmet. Sonuç olarak iddia ediyorum ki bildiğimiz anlamdaki oyun konsollarının sonuncu nesline girmek üzereyiz. Hem oyuncular, hem de oyun yapımcıları olarak kendi kuyumuzu kendimiz kazdık, yapacak bir şey yok.

Bu arada, en nihayetinde Çin'deki hafıza sorunun benim yazdığım kod yüzünden olmadığını öğreniyorum. O kadar dert, tasa boşunaymış yani. Ama Şili biletini almış bulundum artık, napalım!




ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 **465 98 50**

WATCH_DOGS

AKILLI ŞEHRİN YAĞIZ HACKER'I

- PAVEL DOBROVSKY, MERT YİĞİT DOĞRU

Şu anda ne yapıyorsunuz ya da neredesiniz bilmiyorum. Ancak sizden bir şey yapmanızı isteyeceğim: Çaktırmadan etrafınıza bir bakın ve takip edildiğinizi düşünün bir an için. Belki otobüste, belki evde, belki iştesiniz; hiç fark etmez. Biri sizi takip ediyor, hayal edin...

Yaptınız mı? İtiraf edin, akınıza gelen en son şey "gerçekten" takip edildiğiniz oldu değil mi? Gerçi otobüste başınızı deli gibi sağa sola çevirdiyseniz birileri mutlaka sizi izlemeye başlamıştır, ancak bahsettiğim bu tür bir takip değil. Nerede olduğunu, neden sizi gözetlediğini bilmediğiniz ve hiç tanımadığınız yabancı bir insan tarafından gözlendiğinizi düşünmenize neden olan o ilginç histen bahsediyorum. Daha da kötüsü, o kişi sizin hayatınız hakkında her şeyi biliyor. İsmi Aidan Pierce, ve emin olun sizi sizden daha çok tanıyor. Tabii tüm bu saydıklarım, Ubisoft'un heyecanla beklenen oyunu *Watch_Dogs*'ta bir NPC'yseniz geçerli. Kısacası derin bir "Oh..." çekebilirsiniz, zira oyunda Aidan sizsiniz. Ve evet, dilediğiniz herkes hakkında her şeyi öğrenmek elinizde (röntgenci misiniz kuzum?).

Watch_Dogs, Ubisoft'un *GTA* serisine bir cevabı gibi adeta. Tabii ki Ubisoft geliştiricileri böyle bir açıklama yapmış değiller (yapmayacaklardır da), ancak oyundaki farklı elementleri ve oynanışı bir araya getirince ortaya kaçınılmaz olarak böyle bir sonuç çıkıyor. Burada da, *GTA* evrenlerinde olduğu gibi her şeyi yapabileceğimiz açık uçlu bir şehirdeyiz. Bu benzerlik sayesinde, *Watch_Dogs*'un geçtiği Şikago sokaklarında dilediğimizce dolaşma, yoldaki herhangi bir arabayı yürütme, elimize silâhı alıp sıka sıka ilerleme ve ardından gelen polis kovalamacaları ilk kez karşılaştığımız şeyler olmayacak. Ancak bu demek değil ki *Watch_Dogs*'un *GTA*'dan hiçbir önemli farkı yok; aksine, bu oyunu sadece *GTA*'dan değil, bildiğiniz tüm oyunlardan ayıran onlarca özelliği var. Paris'teki tanıtımda gördüğüm kadarıyla şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, *Watch_Dogs* gerçekten farklı bir oyun.

TEKNOLOJİNİN AFİLİSİ, ŞİKAGO'NUN AKILLISI

Oyun, bugünün Şikago'sunda geçiyor. Tabii ki arada farklılıklar var, ancak caddelerde yürürken genel olarak Şikago tadı alabiliyorsunuz şehirden. Oyunun bugünde geçmesi yapımcıların da işine geliyor zira *Watch_Dogs*, şehrin teknolojik altyapısını da tümüyle alarak Şikago'yu oyunun başrolü hâline getiriyor. WiFi hotspot'lar, uzaktan kumandalı kapılar, trafik ışıkları ve genel bir bilgisayar tarafından takip edilen onlarca farklı element! Tüm bunların Aidan tarafından nasıl manipüle edildiğini görünce korkmamak elde değil doğrusu.

Oyunun kreatif direktörü Jonathan Morin'in dedikleri de bunu destekler nitelikte: "Oyuncunun görevi, Aidan gibi birinci sınıf bir hacker ile birlikte bu sistemlerden olabildiğince faydalanmak. Google'da "Smart City"yi bir aratın; *Watch_Dogs*'u çok daha iyi anlayacaksınız."

NPC de olsa, insan insandır.

HACKER'LARIN ŞAHI

Akıllı şehir konsepti, yavaş yavaş günlük hayatımıza dahil olan bir şey aslında. *Watch_Dogs*'un gerçekliğindeyse bu konsept, şehrin tüm altyapısının bağlı olduğu ve tüm şehri gözetleyen bir bilgisayarın; CtOS'in varlığı anlamına geliyor (Londra'daki güvenlik kamerası yani CCTV ağını, CtOS'in onda biri gibi düşünün *(bizdeki Mobese işte ya)*). Şehrin bu "akıllı" hali, Aidan için paha biçilemez bir oyun alanı. Ana karakter, dilediği zaman dilediği kamerayı kullanarak ve aralarında geçiş yaparak bir suçlunun peşinden gidebilecek örneğin. Bunun yanı sıra dilediği NPC'nin kişisel dosyasına sızarak, söz konusu NPC hakkında istediği bilgiye ulaşabilecek. Bu akıllı şehirde Aidan'ın yapabilecekleri bunlarla da sınırlı değil elbette. İnsanların telefonlarına sızarak konuşmalarını dinlemek, mesajlarını okumak; router'ları hack'leyerek bağlı bulunan dizüstü bilgisayar ya da akıllı telefonlarından veri aktarmak gibi atraksiyonlara girmek de mümkün. Kısacası böyle şehre böyle hacker.

"Karakter iyi mi kötü mü? Buna biz karar vermeyeceğiz" diyor Morin. "Bizim amacımız, onun bu yönünü oyuncuların eline bırakmak. Aidan'ın ahlaki yönü, sizin yapacağınız seçimlerle şekillenecek."

SESSİZCE HACK'LE

Dediğimiz gibi, açık bir dünyadayız *Watch_Dogs*'ta. Dolayısıyla ana görevi takip etmek ya da yan görevlere sapmak bizim elimizde. Yapacak çok şey var ve olaylara paldır küldür girmek ya da sessiz ve derinden ilerlemek mümkün.

İzlediğimiz sunumda, Aidan korunan bir mekâna yaklaşıyordu. İçeri girmenin iki yolu vardı; güvenlik görevlilerine doğru kurşun kusmak ya da çitlerden tırmanıp güvenlik kameralarını etkisiz hale getirerek gözlerden ırak takılmak. Telefonlarına sahte çağrılar göndererek ya da elektronik



Kimin hakkında ne bilmek istiyorsanız anında cebinizde!








Bazen Şikago'nun en iyi hacker'ının bile silâha ihtiyacı vardır.

kapının kendi kendine açılmasını sağlayarak görevlilerin dikkatini dağıtmak da mümkün. Bu kadar kolay... Sadece kolay da değil aslında. Sunumda gördüğümüz kadarıyla hack'lemek ve sessizce ilerlemek çok ama çok eğlenceli. Yapımcılar, Aidan'ın silahlarını belinden hiç çıkarmadan yol alabilmesi için çok uğraşmışlar belli ki.

Dürüst olmak gerekirse oyunun aksiyon sahneleri hiç etkileyici değil. Hele ki oyunu oynayan değil de, izleyen kişiyseniz durum daha beter. Aidan silahını çekiyor ve olay bitene kadar ateşliyor sadece. Hack'lemek çok daha yenilikçi ve ilgi çekici o nedenle. Akıllı şehrin onlarca elementini kendi avantajınıza kullanmak, bunun için stratejiler belirlemek bile başlı başına bir eğlence. Yük asansörünü hack'leyerek bir binanın çatısına çıkmak (kim takar "UP" tuşunu) ya da elektronik kapakları kaldırarak siper olarak kullanmak gibi pek çok atraksiyona girebiliyoruz. Hack'lenebilir elementlerin çeşitliliği de, bize eğlence olarak geri dönüyor.

Dinozor oyuncuların canını sıkabilecek yegâne şey, tüm bu hack'leme olayının çok kolay olması. Hack'lemek için, alışılagelmiş bir biçimde herhangi bir bulmaca falan çözmüyoruz; tek bir tuşa basıyoruz ve gerisini Aidan hallediyor. Paris etkinliği süresince, bir NPC'nin dizüstü bilgisayarının kamerasıyla evini gözetlemek gibi pek çok şeyi ilk kez gördüğümüz için çok heyecanlıydık (kapalı kapılar ardından bu yolla toplanan bilgiler, bambaşka öykülerin kapısını aralayacak gibi). Peki bu bir süre sonra tekrara düşmeyecek mi? Morin, bu konu hakkında "Oyun kimi zaman kendini tekrarlıyor evet" diyor, "ancak zaten böylesi bir oyunda, bunun önüne geçmek pek de olası değil."

KOLEKTİF ZEKÂ

Bu imkân bolluğu konusunu açalım biraz. Etkinlikten anladığımız şuydu bizim: "Elbette oyunun bir ana hikâyesi var. Ancak şimdilik bunu bir kenara bırakalım!" Sunumun tek amacı, oyunda yapılması mümkün olan ve başlı başına ana







Oyunda, elektronik pek çok şeyi hack'lemek mümkün olacak.

NPC'LER KOLEKTİF ZEKÂYA SAHİP. GERÇEKTEN YAŞIYOR GİBİLER VE YAPTIĞINIZ HER ŞEYİN FARKINDALAR

hikâyeyi oluşturan aksiyon ve reaksiyonları göstermekti sanki. *Watch_Dogs*'un bir hikâyesi var, evet. Ve bu hikâyenin sadece temellerini biliyoruz şimdilik. Aidan çok iyi bir hacker'dır ve insanlar hakkında bilgi toplayan ve bu bilgileri onların aleyhinde kullanan büyük şirketlerle savaşır... Fakat hikâyenin bu en temel kısmı bile, oyundaki olasılıklardan sadece biri. Kısacası oyunda Aidan Pierce sizsiniz; o da, genel olarak önceden çizilmemiş kaderini yöneten kişi.

Watch_Dogs dünyasının hem gerçekçi hem de eğlenceli olmasını sağlamak için çok çalışmış Ubisoft. Her bir NPC'nin kendi kişiliği ve tarzı var. Sadece sizin yaptıklarınıza değil, etraflarında olana bitene de tepki veriyorlar. E3'teki gösterimde trafik ışıklarını hack'leyerek kırmızıdan yeşile getiren Aiden, bir kazaya yol açıyordu hatırlarsanız. Oyunda bunu, istediğiniz zaman ve istediğiniz yerde yapabiliyorsunuz mesela. Kimi zaman hiçbir şey olmuyor, kimi zaman dikkatli sürücüler olası bir kazayı önlüyor, kimi zamansa zincirleme kaza sonucu ortalık yangın yerine dönüyor. Ve etraftaki NPC'ler, yapay zekâları ile durumu idrak edip ona göre davranıyorlar. Bazıları polisi aramayı akıl ediyor mesela. Yerde yatan bir diğerine yardım eden, onları güvenli bir köşeye taşımaya çalışanlar da görebiliyorsunuz. Tüm bunları gördükten sonra, yağmurlu bir Şikago gününde kayıp düşen bir NPC'nin suya bela okumasına şaşırmıyorsunuz doğal olarak.

Watch_Dogs NPC'lerinin bir diğer özelliği de, aynı zamanda kolektif zekâya sahip olmaları. Gerçekten yaşıyor gibiler ve yaptığınız her şeyin (sokak ortasında adam öldürmek gibi) farkındalar. Eğer aranma seviyeniz yüksekse, sizi gördükleri anda polisi arayabiliyor bazıları. Caddede, sokakta elinizde silahla dolaşırsanız da telefonlarına sarılabiliyorlar aynı şekilde. Sunumdaki bir bölüm, bu durumu çok iyi anlatıyordu: Aidan havaya bir el silah sıktı ve etraftakiler panikledi doğal olarak. Sonrasında Aiden, cep telefonu vasıtasıyla birilerinin polisi aradığını keşfetti ve biraz bakındıktan sonra aradığı kişiyi buldu. Gerisini tahmin edebiliyorsunuzdur: Kadının elindeki telefona indirilen bir darbe ve yarıda kesilen bir telefon görüşmesi. Buradaki güzellikse, bu durumun her zaman aynı şekilde gerçekleşmeyecek olması. Ubisoft, oyunun mümkün mertebe az tahmin edilebilir olması için çok uğraştığını üstüne basa basa tekrarlıyor.

YOĞURDU ÜFLEYEREK YEMEK

Toplumun olup bitenlere duyarlılığı sebebiyle oyunu mesela *Saint's Row*'daki gibi dan dun oynayamıyoruz. Düşünmeden yapılan en ufak bir hamle, başımızın feci şekilde derde girmesine neden olabiliyor. Tabii her defasında polis tarafından kovalanmak, tahmin edersiniz ki o kadar da eğlenceli değil. Hele ki kovalamacalardan, her defasında tereyağından kıl çeker gibi kurtulabilmek daha da fena. Ancak *Watch_Dogs*'ta durum biraz farklı. Morin, bu konu hakkında da "Oyunda başınız derde girince, anlık planlar yapmak zorunda kalacaksınız. Saliseler içerisinde vereceğiniz en ufak karar, bir sonraki birkaç saati etkileyebilecek" diyor. Bunun haricinde uluorta yaptıklarımızı insanlar unutmayacak ve TV'de ya da gazetede yüzümüzü gördüklerinde bizi tanıyabilecekler (parmaklarıyla bizi işaret ettiklerinde bu bizim için pek hoş olmayacak takdir edersiniz ki). Medya ağını hack'leyerek aranma seviyemizi düşürmek gibi hinlikler yapabilsek de genel olarak attığımız adımlara dikkat etmek zorunda kalacağız. Fark ettiğimiz bir suçluyu sokağın ortasında değil de arka sokakta haklamanın daha makul olacağına







Şikago hatırası.

ikna olacağız. Bu dünyadaki tecrübemiz arttıkça oyunu oynayış stilimiz de değişecek.

Elbette aranızda kendine şu soruyu soranlar vardır: "Bu oyun, vadettiklerinin ne kadarını başarabilecek?" Şüpheci yaklaşmakta haklısınız tabii ki. Bu sorunun cevabını Ubisoft'un son oyunlarında benimsediği genel felsefede bulmak mümkün. *Assassin's Creed 3*'teki sokak hayatını ve toplumun yapay zekâsını bir hatırlayın. Ya da *Far Cry 3*'teki rastlantısal olayları... Firma, oyun dünyasını daha gerçekçi bir hâle getirmek için hakikaten çok çalışıyor. O nedenle *Watch_Dogs*'un özellikle bu konudaki iddiasını ciddiye almamak için bir nedenimiz yok bana kalırsa.

RÜZGÂR ŞEHRİ ŞİKAGO

Şikago yapay zekâ bakımından tamamen dinamik bir şehir olsa da, her şey bununla bitmiyor. Sunumda bize gösterilen deneysel rüzgâr modeli bunun en büyük göstergesi. Piyasaya çıktığında oyunda yer alıp almayacağı henüz belli değil ama yapımcılar bu özellik üzerinde sıkı çalıştıklarını belirtiyorlar ("Bu rüzgâr muhabbeti ne alaka?" diyenler için, Şikago'ya "Rüzgâr Şehri" deniyor). Henüz geliştirilme aşamasında olan modelde rüzgâr tamamen dinamik. Yoldan geçen aracın yarattığı rüzgârla asıl rüzgârın çarpışması gibi anlık durumlar sonucu uçuşan yaprak, gazete gibi elementler çok hoş görüntüler oluşturuyor örneğin. Bu da bize oyunun, Ubisoft için aynı zamanda teknolojik bir adım olduğunu gösteriyor. *Watch_Dogs*, oyun için geliştirilen ve tüm konsol ve oyun platformları için optimize edilebilir olan özel bir motor kullanıyor: Disrupt Engine. Yapımcılar, bu motorun yeni nesil konsolların hakkını verebilecek kapasiteye sahip olduğunun da altını çiziyorlar.

BEKÇİ_KÖPEKLERİ

Bu kadar konuştuk, peki ya multiplayer? Şöyle: *Watch_Dogs* oynarken, herhangi bir anda bir diğer oyuncunun katılması ve tek kişilik oyununuza müdahale etmesi mümkün (muhtemelen güvenlik kameraları vasıtasıyla sizi takip edebilecekler). Geliştiriciler genel olarak bu konuda hâlâ tek laf etmemeye dikkat etse de multiplayer deneyiminin gayet doğal olacağını ve can sıkmayacağını belirtme ihtiyacı duyuyorlar. Onun dışında bildiğimiz; diğer oyuncuların oyunlarına katılmak için ille de oyun içinde olmamız gerekmeyeceği, yani tablet ya da cep telefonumuzla da belli şeyleri yapabileceğimiz. Az çok *Dark Souls*'tan esinlenilmiş olan özellik, kaş yaparken göz çıkarmasın diye dikkatle geliştiriliyor. Yapımcılar, trolleme gibi şeylerin önüne geçmek için, mekanikler üzerinde çok çalıştıklarını açıkça belirtiyorlar.

> **ŞCR / Ubisoft Montreal**
>
> **Prince of Persia:** The Sands of Time'dan, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory'ye; Assassin's Creed II'den FarCry 3'e kadar pek çok efsane oyuna imza atmış Montréal merkezli bir yapım stüdyosu olan Ubisoft Montréal, 1997 yılında kurulmuş ve şu anda aktif 2,100'ün üzerinde çalışanı var. Bir diğer deyişle, dünyanın en büyük stüdyolarından biri. Yukarıda saydıklarım haricinde, Tom Clancy's Rainbow Six serisi de olmak üzere 36 oyuna daha imza atan Ubisoft Montréal'in tüm oyunlarını görmek isritorsanız bir Wikipedia'lşık yolu var efendim: bit.ly/b0FbF0 (Lost: Via Domus'u görmezden gelmek istiyorum ama olmuyor)

TELEFON VE TABLET EL ELE

Ubisoft, içimizdeki akıllı telefon ve tablet aşkını *Watch_Dogs*'ta çok iyi kullanıyor (kalleşler). Oyunda, sanal telefonumuzla hack'leme, sanal gerçeklik uygulamasıyla Şikago'ya göz atarak toplanabilir ürünler bulma, oyunda çalan müzikleri tanıma gibi pek çok şey yapabiliyoruz biliyorsunuz. Ancak oyun, gerçek telefonumuz için de uygulamalar sunacak ve bu uygulamalarla kimi yan görevler yapabileceğiz. Gerçi yapımcılar bu konuda o kadar uzun zamandır hiçbir şey söylemiyor ki, artık onların da bu özelliğin nasıl kullanılacağına dair bir fikri olmadığını düşünmeye başladık.

Sonuç olarak *Watch_Dogs*, açık uçlu oyunlar kategorisinde devrim niteliği taşıyan özelliklere sahip (tabii iddia ettiklerini başarıyla yerine getirebilirse). Fakat internette *GTA*'ya ya da *Watch_Dogs*'a saydıranlardan veya bu iki oyun için birbirlerine girenlerden olmaya gerek yok. En iyisi sessizce iki oyunun da çıkışını beklemek. Gerçi oyunlar çıktıktan sonra da diğerine karşı herhangi birini savunmak anlamsız, çünkü ortada bir "kazanan" yok. Önemli olan güzel bir oyun deneyimi ve bu, pek çok farklı şekilde sunulabilir. Tabii Watch_Dogs bu yılın sonlarına doğru piyasaya çıktığında ortayı sallayacak ve konuşmamız için bize pek çok malzeme verecek, o da ayrı bir mesele. Takipteyiz efendim.



Ne telefonmuş arkadaş.

Kimyamız tutuyor mu?


Sam Fisher'dan daha teknolojik.




Buranın halkı bir fena dostum!




Liberty City'den hallice.





KISACA

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2013'ün son çeyreği
Platform: PC, PS3, PS4, 360, Xbox One, WiiU
Site: watchdogs.ubi.com



Danny_Belanger Sizi izliyor!



Oyungezer'in Çek Cumhuriyeti temsilcisi Pavel Dobrovsky (vallahi uydurma isim değil ya :) geçtiğimiz ay Paris'teki Watch_Dogs özel gösterimindeydi ve oyunun baş tasarımcısı Danny Belanger'la bizler için bir röportaj yaptı:

Pavel: Watch_Dogs'ta, dijital çağda mahremiyet gibi oldukça hassas noktalara değiniyorsunuz. Nasıl bir yol izliyorsunuz bu konuda?

Danny Belanger: Bize ilham veren şey mekanikti. Oyuncunun etrafındakilerle bağ kurabilmesi için kolay bir yöntem aradık. Bu doğrultuda parçaları oluşturduk, trafik ışıkları bunlardan ilkiydi. O noktadan sonra parçalar gittikçe büyüdü. Büyük bir şehir söz konusu olduğunda neyle karşılaşacağınızı tam olarak öngöremezsiniz. Ancak geliştirmeye devam ettikçe her şeyin bağlantılı olması ve oyunda her şeyin kullanılabilmesi gerektiği belirginleşti. Böylelikle o ilk adım, kartopu gibi yol aldıkça büyüyerek bugünkü haline geldi. Her şeyi birbirine bağlayarak bu oyunu mümkün hale getirdik. Bilgi ve toplum kontrolüyle ilgili soru ve sorunlar elbette bizim için oldukça ilginç ve etkili. Belki de kendimize sorduğumuz en büyük soru şu: "Teknolojinin hayatımıza etkisi nedir?" Tüm bu kişisel bilgilerin kolayca erişilebilir olması, altyapıların hem birbiriyle bağlantılı hem de bilgisayar kontrollü hale gelmesi ve sosyal medyayla oluşan devasa bilgi yığınları kesinlikle birçok soruyu da yanında getiriyor. Biz de bunu hayata uyarladık. Bu soruya cevap vermek, "iyi" ya da "kötü" demek istemiyoruz. Eminim olumlu ve olumsuz yanları vardır. Ama bunun kesinlikle hayatımıza bir etkisi var ve biz bunu ele alıyoruz. Sonuçta bu bir oyun ve amaç eğlenceli bir şeyler yapmak. Yine de biz o noktada durmak istemiyoruz ve insanları soru sormaya yönlendiriyoruz. Kanunsuzlar, suç tahmin sistemleri, suç oranı yüksek bölgelerin ısı haritaları... Bunların hepsi gerçek ve bu bilgiler toplanıyor. Biz de şunu soruyoruz; "Bir oyuncu olarak bu bilgiye sahip olsanız, bu konuda bir şeyler yapar mıydınız?" Bu aslında karakterin trajedisi. Bilgiye sahipsiniz, bununla ne yapacaksınız?

Ana karakter Aidan Pierce hakkında neler söyleyebilirsiniz?

Kendisi bir anti kahraman ve teknolojiyle arası çok iyi. Bu da onun pek çok şeyi yapabilmesini ve çevresiyle kolayca etkileşime girmesini sağlıyor. Destek olan arkadaşları da var. Kesinlikle bir süper kahraman değil ama birçok konuda yetenekli ve atletik biri. Kendi başının çaresine bakabiliyor. Ama süper sert biri değil, yani insanları tek bir yumrukla yere seremiyor. Onu daha gerçekçi ve inanması kolay biri yaptık. Herkesi döven, tipik kaslı bir adam olmasını istemedik. Normal biri, yalnızca çok zeki. Öne çıkarmak istediğimiz yeteneği bu.

Sizce o iyi biri mi, yoksa kötü mü?

Bu karakter sıradan bir "iyi adam" değil. Bu daha çok oyuncunun tercihine kalmış. İyi ya da kötü adam olmak, aksiyon ya da gizlilik, hepsi oyuncuya bağlı. Bir oyuncu olarak, herhangi bir mekaniğe zorlanmaktan hoşlanmam. Mecburen gizlendiğiniz anlar da var ancak sadece istisna olarak. Örneğin demoda gördünüz; aksiyon ve gizlilik arasında belli bir denge vardı. Tıpkı benim az önce oynarken yaptığım gibi: Gizlilikle başladım ve teknolojiyi kullandım. İkinci seferde ise beklemekten vazgeçip aksiyona daldım. Size oyuncu olarak sunmak istediğimiz seçim tam olarak bu. Oyunu satın aldıktan sonra, artık sizin kurallarınız geçerli. Aksiyon oyunlarını seviyorsanız, aksiyona girin ve eğlenin. Ama bizim amacımız, size teknolojiyi kullanmanın faydalı olacağını göstermek. Farklı yollarla oynamak faydalı olabilir ve farklı şeyleri denemek oyuna katkı sağlar. Ancak eğer gizliliği seviyorsanız ve o türde oynamak istiyorsanız sizi engelleyecek ya da başka türlü oynamaya zorlayacak değiliz. Oyunu alın ve istediğiniz şekilde eğlenin.

Çok oyunculu moddan bahseder misiniz?

Pek çok farklı şeyi deniyoruz. Bunlardan biri de iki farklı modun iki farklı oyun olmaması. Çoğunlukla oyun oynarken çoklu oyuncu moduna geçmek için yaptığınız bellidir. Oyundan çık, ana menüye gir, çoklu oyuncu modu, eşleştir, başla. Bu durum oyun deneyimini parçalar. Örneğin tek kişilik oynuyorsunuz ve bir şekilde çoklu oyuncuya geçmek istediniz. Neden oyundan çıkmanız gereksin? Oradan nereye gitmek istediğinize siz karar veriyorsunuz. Çoklu oyuncuya geçtiğinizde de ilerleyişiniz devam ediyor ve tek kişilik moda katkı sağlıyor. Benzer şekilde, bir oyuncu sizin oyununuza gelmek istediğinde de bazı koşullar eşliğinde bunu onaylayacağız. İki oyuncunun da bunu isteyip istemediğini de kontrol ediyor olacağız elbette. Ama bu orta alanı oluşturmak oldukça zor. Çünkü bir tarafta olan ilerlemeyle diğer taraftakini senkronize etmek sıkıntılı iş. İki farklı karakter var, evet, eğer çoklu oyuncudaysanız farklı bir oyuncusunuz. Elbette bu etrafta dolaşan bir sürü Aidan demek değil.

Açık dünyaya yaklaşımınız nasıl?

Şehirde geliştirdiğimiz pek çok önemli şey var. Amacımız, görevleri gerçekleştirirken vaktinizin yarısını şehri keşfederek geçirmenizi sağlamak. Ben pek çok açık dünya oyunu oynadım, bu konuda yapacak çok fazla şeyiniz yok. Biz de anında katılabileceğiniz, rastgele oluşan dinamik olaylar hazırlayarak, oyuncuların açık dünyaya ilgisini körüklemeye çalışıyoruz. Bunun dışında da birçok içerik, mini oyun, yan görev ve keşif öğesi var. Bu da oyun dünyasını zenginleştiriyor. Bazı oyun mekaniklerini açık dünyada görevlere oranla çok daha fazla kullanıyoruz. Örneğin araba kullanmayı çok seviyorsunuz. Ana görevlerin yanında sadece araba sürmek istiyorsunuz. Açık dünyada size bu seçeneği sunuyoruz. Aynısı diğer oyun mekanikleri için de geçerli. Kanunsuz eylemler, şehirdeki güvenlik önlemlerine yaptığınız müdahaleler oynanışa yoğun çeşitlilik getiriyor.

Gerçekçi oynanış ile eğlence arasındaki çizgiyi nereye çekiyorsunuz?

Ben oynarken gördünüz, gerçekte bir araç bu oyunda olduğu kadar hasara dayanamaz. Aynı şekilde karakterimiz de öyle. Yani örneğin mermi yağmuru karşısında şansınız yoktur. Bunları gerçekçi yapsak oyun oldukça sıkıcı olurdu. Gerçek dünyada bir arka sokakta bıçakla saldırıya uğradığınızda bundan kurtulma şansınız oldukça düşüktür. Biz oyuna gerilim, heyecan ve zorluk katıp aynı zamanda onu eğlenceli yapmak istiyoruz. Saatlerce oynamak isteyen oyuncuları memnun edecek kadar sürükleyici olmasını istiyoruz. Oyuncuyu günlük hayatın detaylarındaki zorluk veya sıkıcılıkla boğmak yerine aksiyona ve eğlenceye doyurmak istiyoruz.

İYİ YA DA KÖTÜ ADAM OLMAK, AKSİYON YA DA GİZLİLİK, HEPSİ OYUNCUYA BAĞLI

OGZ TOPLANTI NOTLARI - 1

Oyun Sekt
Nereye

örü Gidiyor?



Serpil
Selam canlar, yarın müsait misiniz? Toplantı yapalım mı ofiste, akşamüstü, gün batımına karşı, ellerimizde migros kurabiyelerimizle...



Sinan
OK!



Faruk
Absolutely!



Mert
Why not?



Göker
Telekonferans desteği var mıdır?



Umut
...ya da kurabiyelerin kargo yapılması durumu?



Eser
Müsaitim ama bu sefer değişiklik yapıp ofiste değil de benim balkonda da yapabiliriz toplantıyı. Püfür püfür, kurabiye+çay destekli.

Oyun Sektörü Nereye Gidiyor?



Tuğbek: Konumuz neydi?
Sinan: Oyun sektörünün halini ve geleceğini konuşacağız. Ben şöyle başlayayım o zaman: THQ battıktan sonra Deep Silver'a geçti ya bu *Metro: Last Light*, oyundaki bir zorluk seviyesini DLC olarak çıkardı arkadaşlar ve internette de çok büyük bir olay olmadı. Ranger Mode diye, "oyunun mutlaka oynanması gereken zorluk seviyesi budur" diye 5 dolara zorluk seviyesini kakaladılar. Bu da şunu gösteriyor: İçeriği kesip iki parça halinde vermek istemedi adamlar, böyle opsiyonel bir şey sunalım dedi. Ama benim gibi FPS seven bir adama ekstra zorluğu parayla satma noktasına geldiyse olay, çok acıdır. Bunun sebebi THQ'nun ya da Deep Silver'ın isteği değil. Bunu GameStop gibi oyun satan dükkânlar istemiş. THQ'nun durumu zaten kötü ya, çıkartacakları oyunları "bize pre-order DLC'si vermezseniz stok etmiyoruz" demişler. Böyle bir şeyi ben ilk defa duydum.
Serpil: Eskiden bunlar sadece bir araç falan verirdi, üstünde GameStop yazardı mesela.
Sinan: Şimdi bunu silah olarak kullanmaya başlamışlar, özellikle de nispeten küçük firmalara karşı. Oyun sektörü hakikaten bu noktaya geldiyse, alışılmış brick & mortar dükkânlardaki satışların çok ömrü yok demektir.
Faruk: Şimdi bu arkadaşlar bir zorluk seviyesi için pazarlama bütçesi ayırmış ilk ekip oldular yani.
Sinan: Yok yahu, ısıtmayı yakamadıkları için ofiste eldivenle çalışmış insanlar bunlar. Ne THQ'ya kızabiliyorum, ne de yapımcılara. *Metro: Last Light* gibi bir oyun, tam rakamlar söylenmiyor ama herhangi bir oyunun bütçesinin %10'undan daha az bir parayla yapılmış. Biraz daha zorlansa, *BioShock Infinite* seviyesinde olacakmış.
Faruk: Peki ne oldu da firmalar bu hale geldi?
Sinan: Aşırı büyüme. Tuğbek'in o konuda söylediği çok güzel bir söz vardı, "herkes *WoW* ve *Call of Duty* örneğini kopyalamaya çabaladı geçtiğimiz senelerde" diye.
Tuğbek: Pas mı attın? Oradan bir top geldi bana.
Sinan: Oyun üretim bütçeleri öyle tehlikeli hale geldi ki, o kadar uzun sürüyor ki artık, risk alamıyor firmalar. Üç yıl sürecek bir oyun elinizde patlayabilir ve bütün şirketi aşağı götürebilir. Buna karşı ne yapabiliriz? Piyasada en tutulan model ne? *WoW* gibi, *Call of Duty* gibi bir model. Her oyun *Call of Duty*'leşti dikkat ettiyseniz. En son *Splinter Cell* de *Call of Duty*'leşti. Rol yapma oyunları da *Call of Duty*'leşti. Her oyun *Call of Duty* gibi olayım da o aksiyon hastası güruh alsın bizi derdine düştü.

Bir oyuncunun bakıp da gördüğünden çok daha farklı bir dünya söz konusu, belki bizim de atladığımız bir sürü farklı noktası var.

Serpil: Bence sorun biraz da oyun sektörünün sinema sektörüne çok fazla özenmesi ve onunla atbaşı gitmeye çalışmasından oldu. Onlarca yıldır var olan bir sinema sektörü var. Adamların çok büyük yapım firmaları var. Birikmiş bir para var. Harcanacak parayı toplamak çok daha kolay. Oyun sektörü bunu biriktiremediği gibi bir de hep cepten yemeye başladı; o ön sipariş muhabbetleri falan da oradan geliyor. Olmayan bir parayı harcamaya çalıştıkları için giderek sıfırın daha da altına düşmeye başladılar.
Tuğbek: Orada onlara çekici gelen ön siparişle parayı önden almak mı, yoksa ön sipariş yaptığında daha çok mu oyun satılıyor? Ön siparişin başta esprisi neydi, oyunu daha ilk heyecan yarattığında, henüz incelemeleri çıkmadan satıyor olmak. Biz oyunu incelemeden satmış olmaları iyi bir şey. Biz inceledikten sonra onu okuyup satın almayabilir insanlar. Zaten o ilk ön inceleme heyecanı bir başkadır ya oyunun, oradan satmaya çalışıyorlar. Birincisi bu. Sonra ne oldu, mağazalara özel pre-order'lara girdikleri zaman, bu sefer mağazaların elinde çok güçlü bir silah oldu. Düşün, diyelim ki Türkiye'de aynı oyun MediaMarkt'ta da var, D&R'da da var. D&R'daki bana fazladan bir at veriyorsa, niye gidip MediaMarkt'tan alayım.
Sinan: At mı?
Faruk: At her zaman için geçerli bir hayvandır.
Serpil: At tercihimizdir.
Faruk: Acaba elimizde öyle bir veri var mı? Yani ön siparişle çıkan bir oyunun, çıkmayandan daha fazla sattığına dair.
Tuğbek: Var.
Sinan: Ön sipariş yüzde kaçıdır ama?
Tuğbek: Çok ciddi bir kısmı. Şöyle düşün: Mesela, *Call of Duty* çıktığında satışlarının neredeyse yarısından fazlasını ilk haftada yapıyor ya, onun bence çok büyük bir kısmı ön sipariş. O konuda bir sürü rakam var, çalışıp gelseydik...
Faruk: Tabii oradan gelen gelir de oyunu yapmak için ekstra bir tampon yaratmış oluyor.
Sinan: Aynen öyle. Ama bir yandan da şuna benziyor: Diyelim ki Kickstarter'da 15 bin dolar para topladın. Oyunu yaptın, piyasaya çıkardın... Herkes verdi parayı zaten, alacak kimse kalmadı! Böyle bir duruma da geliyor olabiliriz. O parayı sürekli öne çekiyorsun. Devamında gelecek para giderek azalıyor. Sen giderek geleceğinden yiyorsun yani.
Tuğbek: Bir de orada finansal mekanikleri bilmiyoruz. Ön siparişten gelen para oyun firmasına hemen gidiyor mu? Diyelim ki Amazon'dan ön siparişe açtın *FIFA*'yı. EA o parayı Amazon'dan hemen alıyor mu, yoksa oyun gönderildiği gün mü alabiliyor? Çünkü ön sipariş yapanların ücretsiz iptal etme hakkı da var. Oyun firmasına o paranın oyun ulaştırılana kadar ödendiğini sanmıyorum. Dağıtımcıya gelse bile o para, geliştiriciye, geliştirme sürecine gitmez.
Sinan: Ön siparişe takılıp kalmayalım. Olay şuradan çıkmıştı hatırlarsanız: THQ'nun batması, küçük firmaların yavaş yavaş batış trendine girmesi, büyük firmalarda CEO'ların bir hafta içinde gönderilmesi, hepsinin zarar açıklaması... En iyi satışı elde etmiş olduğu halde *Tomb Raider*'dan zarar etmesi mesela Square Enix'in.
Serpil: Peki nasıl oluyor da oyun sektörü giderek büyürken, en büyük firmalar bile daha büyük zararlar açıklıyor?
Sinan: Tuğbek iki nokta üst üste: "İnanılmaz reklam bütçeleri harcamaya başladılar." Bu soruya bu cevabı vermişti çünkü Tuğbek, hatırlamaz şimdi.
GÜLÜŞMELER
Sinan: Rakamları göğsünü gere gere açıklıyor artık adamlar. "*Call of Duty* için bugüne kadar Hollywood'un bile yapmadığı bir reklam kampanyası yapacağız" diye çıkıp söylüyorlar.
Faruk: Şimdi dünyada sinema seyircisi sayısı artıyor da, oyuncu sayısı artmıyor mu acaba? Oyuncu sayısı artmıyorsa, müşteri potansiyeli hep aynı kaldığı için firmalar da ona göre mi davranıyor?
Berkan: Oyuncu sayısı artmasa da orijinal alanların sayısı artıyor.
Tuğbek: Hayır canım, oyuncu sayısı da artıyor.
Serpil: Oyuncu sayısı artıyor, ama yeni oyuncular daha çok ücretsiz oyunlara yöneliyor.
Faruk: Perakendedeki oyuncu sayısı aynı kalıyor herhalde.
(Herkesin yüzünde bir soru işareti...)
Tuğbek: Activision, EA gibi perakendeci olan oyun firmalarının oyundan elde ettiği gelir düşmüyor, ama yükselmiyor da. Sabit kalıyor. Ama kârlılıkları düşüyor. Niçin oluyor bu? Perakende satışını yapan mağazalardaki düşüşün sebebini anlayabiliyoruz, dijitale kaçan bir satış var. Bir de eskiden oyunları sattıktan sonra üzerine ek paketini satarlardı. Haliyle mağazadan adamın satabildiği ürün gittikçe azalıyor, mağazalar da zarar ediyor. Ama bu, EA ya da Activision'ın niye eskisi gibi kâr edemediğini açıklamıyor.
Sinan: Şeytanın avukatlığını yapacağım ben. Biz Türkiye'de oyunlar çok pahalı falan diyoruz, çünkü çok yeni sayılır orijinal oyunlarla tanışmamız. Ama ben çok net hatırlıyorum, Amstrad zamanında, 80'lerde 90'larda 50-60£ idi bir kaset, yabancı dergilerden takip ettiğim kadarıyla. Şu ankiyle aynı. 20-25 yılda yurtdışındaki enflasyonun ne kadar yediğini de düşünün. Adamlar korkudan 20 yıl boyunca aynı fiyatı uygulayabiliyor. Var mıdır acaba dünyada başka örneği, bir lüks

tüketim ürününün fiyatının aynı kalması.
Faruk: Pazarlama dediniz ya, niye böyle bir daralmadan bahsediyoruz sürekli? Ben şöyle düşünüyorum: Yeni oyunlar çok sürpriz yapamıyor. Kullandıkları içerik ve o içeriğin oyuncuya aksettirilme şekli eskimeye başladı. Artık sürpriz elementi çok baskın olmadığı için insanlar ne olup ne biteceğini bilebiliyor alacağı oyunun içeriğinde.
Sinan: O bizim gibi insanları etkiliyor sadece. Hayatı boyunca her yıl sadece *Call of Duty* oynayan, ya da sadece *Sims* ek paketlerini alan insanlar var.



Oyun yapımcılarının bizi etkileyecek oyun yapmak gibi bir derdi yok artık.

BioShock çok büyük bir istisna mesela bu konuda.
Tuğbek: Oyun firmalarını sadece o şekilde görmeyelim. EA mesela sadece kutulu oyun satan, Origin'den oyun satan bir firma değil. Oradan ne kadar iyi gelir elde ediyor olursa olsun, şirketin bütün finansal yapısını gösteren bir şey değil. Şirketi zarara sokabilecek şeyler var. Az önce bahsettiğimiz pazarlama bütçesi bunlardan biri. İkincisi, şirketin operasyonel giderleri. Eskisine göre çok daha şık binalarda çalışır, kampüsler inşa eder, daha yüksek maaşlar verir, aynı oyunu yüz kişiyle yapabilirken artık iki yüz kişiyle yapmaya başlarsan bu da bir problem. Üçüncüsü de nereye yatırım yaptığın. Mesela EA mobil ve sosyal oyunlara korkunç yatırım yaptı. Gitti, PopCap'e 1 milyar dolar verdi. Karşılığında ne aldı? Herkes şey dememiş miydi PopCap alındığı zaman: "Ulan, PopCap cidden 1 milyar dolar eder mi?" Bak, Tumblr'ı 1,1 milyar dolara satmışlar. Yani toplasan EA'in yıllık cirosu ne kadar? Şimdi sen o parayı geri alamadıysan PopCap'ten, en azından bir kısmını, şirket zarar etti. Bu *FIFA* ya da *Sims* ek paketleri satmadığı için değil. Facebook oyunlarına, mobil oyunlara dünyanın parasını yatırdılar. O paralar nereden geldi, *FIFA* alan çocuğun cebinden geldi. Sen o parayı çarçur edersen, sonra dönüp de "bizim ekonomik durumumuz kötü" diye ağlarsın.
Serpil: Bu kadar büyük şirketlerin böyle hatalar yapması bana çok manalı gelmiyor. Orada başka bir hesap illa ki vardır. O adam orada PopCap'i satın alırken bilgiyi satın alıyordur aslında.
(Sinan bu sırada elindeki iPad'i kurcalamaktadır.)
Sinan: Tuğbek'i düzeltmek için araya girecektim ben o kadar değildir diye... Ama 1,3 milyar dolara almışlar PopCap'i ya!
Tuğbek: Eskiden şirket dediğimiz şeyin değeri sadece hisse değeriyle ölçülmezdi. Şimdi şirketler çoğu hareketini hissedarlarına ya da hisse değerlerine göre yapıyor. Bu adamın hesabı şu: Benim bir hissem 25 cent. Ben, PopCap'i satın aldığımda 35 cent mi olacak? Evet. Benim toplam ne kadar hissem var? Bilmem ne kadar. Toplam hisse ederimin artışındaki değer 2 milyar dolar mı olacak? Evet. O zaman hesabı şöyle yapıyorlar: Ben 1,3 milyar doları PopCap'e verdim ama hissem 2 milyar dolar arttı, o zaman 700 milyon dolar kârdayım. Bu kafadalar sürekli. Bütün CEO'lar buna oynuyor, onlar da ona göre bonusunu alıyor. Ayrıca CEO'ların ya da üst düzey yöneticilerin kendi şirketlerinde ağır yatırımları var. Amerikan ekonomisini batıran da bu değil miydi? Aynı muhabbet burada da var. Şimdi sen o hesapla hareket edersen hissenin değeri zamanla olması gerektiği değere indiği zaman ne oluyor, o kazandım sandığın para havaya karışmış oluyor. O yüzden bir oyuncunun bakıp da gördüğünden çok daha farklı bir dünya söz konusu, belki bizim de atladığımız bir sürü farklı noktası var. Konami'nin durumunun kötü olmasını doğrudan *PES*'in yavaşlığına bağlayamıyorsun. Oraya gelene kadar üst düzeyinde milyon tane olay dönüyor.
Faruk: Bir de şöyle bir şey var: Mesela bir firma o an için doğru olduğunu düşündüğü bir yatırım yaptığı zaman, aldığı know-how aslında bir işe yaramıyor. Bir firma yıllarca iş ve yatırım dinamiklerini tamamen perakende pazarıyla özdeşleştirdiyse, ondan kurtulup, o yükleri üzerinden atıp birden online ya da mobil yayıncılığa adapte olması cidden çok güç. Çünkü yine de orada karar yönetim kurulundan çıkıyor. Satın alınan firmanın kurulda bir adamı, sözcüsü olsa dahi işe yaramayabiliyor.
Tuğbek: Çok bürokratik, çok ağır, patron zihniyetli şirketler bunlar. Baktığın zaman yukarıda bir tane patron var, onun da aslında oyunla falan alakası yok, iyi CEO'dur diye oraya gelmiş. Bugün hangi büyük şirketin CEO'sunu biz tanıyorduk CEO olana kadar? Ricitiello'nun yerine gelen adamı bir yerden tanıyor muyuz? Sid Meier'in EA'in CEO'su olduğu bir dünyada değiliz ki. Bu adamlar da oyundan bir yere kadar anlıyor. Oradaki CEO, "Bizim bu seneki hedefimiz mobil oyunlardır" diyor. Sonra çağırıyorlar *FIFA*'yı yapan ekibi mesela. Diyorlar ki, "Bu sene mobile ne yapıyorsunuz?" Abi diyor ki, "Biz mobile bir şey yapmıyoruz, bizim işimiz o değil." Diyorlar ki, "Ama bak, bizim şirket vizyonumuz değişti, mobile yatırım yapıyoruz. Hadi, siz FIFA'ya mobil bir şey yapın. İçinde mobil bir şey olsun da ne olursa olsun." Ya da sen oyun geliştiriyorsun, EA'e gidiyorsun oyunumuzu dağıtır mısınız diye. Orada konuştuğun adam sana diyor ki, "Ya, dağıtırız ama bu seneki vizyonumuz mobil. Oyuna böyle mobilli bir şeyler sokuşturursanız ben üst yönetimi ikna ederim buna." Abi, bizim oyun MMO'ydu? "Ya bir şey uydurun işte, çok mu zor." Büyük şirketlerin çalışma mantığı bu, illa EA'e girmeyelim. EA bu konuda çok göze battı son yıllarda. Konami'de de böyle, Square'de de böyle, Sony'de de böyle. "Move'a odaklanıyoruz, Move kullanan bir şey eklerseniz dağıtırız sizin oyunu." Abi ne ekleyeyim? Ondan sonra mesela silahı parçalayıp toplayıp söküyorsun *Ghost Recon*'da, niye, belki sırf onu kullandın diye Sony, Ubisoft'a üç kuruş bütçe açıyor.
Volkan: EA zararda mı bu arada? Öyleymiş gibi konuşuyoruz da.
Berkan: Zararda değil ama ortalama bir kârı geçmiş, hedeflediğine gelememiş.
Volkan: 14,5 milyon *FIFA 13* satan bir firma nasıl zararda olabiliyor, Tuğbek'in dedikleri yüzünden oluyor demek ki.
Tuğbek: Zaten *FIFA* bir yere gelmiş bir oyun. Eyvallah, oraya getiren de EA. Ama *FIFA*'yı yapan adam bir şekil ayrılsa, *FIFA*'yı tek başına yapsa... Düşünsene, 14,5 milyon tane satıyor. Ortalama 50TL'den sattığını varsayalım. 700 milyon lira. Kaç kişi oyunu yapan ekip? Taş çatlasın 50 kişi. 700 milyonun 200 milyonunu satış kanallarına harcasın, 200 milyonunu da pazarlamaya. 300 milyon, 50 kişilik ekipte adam başı 60 milyon dolar düşer bir tane *FIFA*'dan. Çok güzel para!
Hakan: Mojang mesela. Adamlar 20 kişi, *Minecraft* 20 milyon sattı ve oyun 20 dolar.
Tuğbek: İşte aradaki bu fark korkunç. Bir yanda korkunç cirolar yapan firmalar var. Ama tek bir firma tek bir oyunla ondan daha fazla para kazanabiliyor.
Emir: Ama *FIFA* her sene çıkıyor, *Minecraft* bir kere çıkıyor.
Hakan: *Minecraft* üç senedir aynı hızla, hatta yükselerek satıyor.
Sinan: Sadece yılbaşı gecesi 450 bin kopya satmışlar ya.

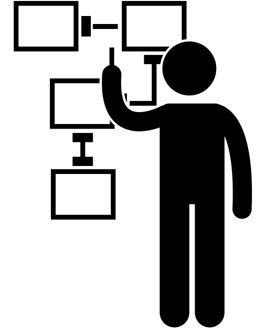
Oyun Sektörü Nereye Gidiyor?



Faruk: Neydi o yaptığımız dosya konusunun adı? "Yiğidin malı, züğürdün çenesini..." Biraz da şeyden konuşalım: İçerik kalitesi artık satın alma kararını etkileyen en büyük faktör değil mi?
Sinan: İçeriği görmeden alan insanlar var. Ben ön siparişin bu kadar olacağını tahmin etmiyordum. Peki, buradan nereye gidecek o zaman oyun sektörü?
Faruk: Retail ölecek, artık oyunlarımızı indirerek oynayacağız falan...
Sinan: İndirdiğimiz oyunların çapı da bir *Assassin's Creed* gibi olmayacak.
Faruk: Free2play tarafı içerikle insanları etkilemeye çalışan bir yapıda değil de, ağırlıklı olarak rekabete dayalı oyun yapısına güvenip agresif olarak oyuncu kazanımına yönelik bir pazarlama mantığı var. Free2play oyunların çoğu bir iş modelidir.
Tuğbek: Ha? Sen istersen bir düşün, bir toparla bunu, ben bile hiçbir şey anlamadım. Hem bence retail, yani perakende ölmeyecek.
Faruk: Yok, o benim iddiam değil zaten.
Sinan: Ama kavga etmezseniz nasıl eğlenceli olacak bu dosya konusu. Bir çatışın ya!
Faruk: Tekrar deneyeyim: Perakende pazarında bizi içeriğiyle etkilemeye çalışan oyunların aksine free2play, bir iş modelidir. Sadece agresif olarak oyuncu kazanımını hedefler. Dolayısıyla bizim içerik olarak çok fazla bir beklentimiz olamaz free2play'den. Oldu mu? Gene mi olmadı? *Let's try finding the irrelevant sentence in the paragraph structure...*
Ozan: Yavaşça kay...
Faruk: O ne lan?
(Tam o sırada, Faruk'un tepesindeki şemsiyede bir salyangoz gezinmektedir...)
Tuğbek: Şunu mu diyorsun: Free2play bir oyun türü değil iş modelidir abi, tek derdi de oyunu kaç kişi oynuyor, milyon tane oyuncum olsun gerisi umurumda değil, o yüzden de kaliteli oyun yapmaz free2play'ci.
Faruk: Evet, diyorum hadi! Tartışma olsun.
(Sinan yerinden kalkıp salyangozu şemsiyeden alır, doğaya salar.)
Volkan: Bir de ağzına atıyormuş Sinan.
Eren: Bizim mahallede satacaktım ben onu...
Faruk: O zaman biraz daha toparlayayım, şöyle söyleyeyim: Oyunculuğun geleceği free2play, online, rekabete dayalı. Oyun sektörünün geleceğinin böyle şekilleneceğine dair genel bir kanı yok mu sizce?
Tuğbek: Yo, bugünkü trend bu sadece. Trend demek illa bir şeyin geleceği buna dönecek demek değil.
Faruk: Çünkü bu milyonlar çok anlamsız bir hale gelmeye başladı. Tamam, içerik yönetimi ve topluluk yönetimi düzgün. Fakat ben oyunculuğun geleceği olarak, yani Gaming 2.0 olarak algılamıyorum diyorum. Çünkü şunu gözlemliyorsun trajik bir şekilde: Hikâye bazlı oyuncu sayısı azalıyor, online ve rekabete dayalı taraftaki oyuncu sayısı korkunç bir hızla artıyor. Bunun sebebini sorguluyorum sadece.
Sinan: Azalmıyor bence abi. Sadece diğer taraftaki oyunları seven insan sayısı başka bir yerden ekleniyor.
Faruk: O kişiler oyun oynamıyordu önceden yani.
Sinan: *Call of Duty*'nin temeline baktığımızda, hani hep dalga geçiyorlar ya 13 yaşında *Call of Duty* oynayan adam geldi diye, hakikaten o çocuklar zaten önceden oyun oynamıyordu. Oyun oynayacak yaşa geldiler, ne var gözlerinin önünde? Sürekli televizyondan -Batı'dan bahsediyorum- pompalanan *Call of Duty* tarzı oyunlar var.
Faruk: *Call of Duty*'yi de free2play segmentine sokalım o zaman.
Sinan: Girecek zaten, eli kulağında.
Şahap: Benzerleri var zaten. *Warface* mesela. Bir de şu var: Ben mesela kuzenimden vesaire görüyorum, etrafta da öyle. Bana "Şahap Abi ne oynuyorsun" diye soruyor, söylüyorum, tanımıyor, ilgisini çekmiyor. Ama free2play tarafı ona daha basit geliyor. Buradaki insanların hiç bakmayacağı oyunlar belki. İçerik olarak zayıf ama kolay, çabuk tüketilebiliyor. Bir de arkadaşlarıyla orada sosyalleşebiliyor, onun da etkisi var.
Sinan: Kesinlikle. Bizim zamanımızda kasayı götürüp koyuyordun, monitörü götürüp koyuyordun, anca ondan sonra arkadaşla oynuyordun. Şimdi oturduğu yerden, hatta cep telefonundan üç arkadaşıyla birlikte oyun oynuyor eleman.
Berkan: Benim jenerasyonumda oyun oynamayan var mesela. Ama yeni jenerasyonda oyun oynamayan çocuk yok artık. Hepsi *Metin2*'ci.
Sinan: Onu bırak, daha 1 yaşında bebek telefonu alıyor böyle... *(Eliyle işaretler yapıyor.)*
Sinan: Sıkıntı şu: Hem konsol üreticileri hem de AAA oyun üreticileri bu taraftaki hayvani genişlemeyi görüp ben de buradan pay almak istiyorum diyor. Konsol üreticileri her beş yılda bir daha gelişmiş bir konsol çıkarmak zorunda. On sene öncesine kadar daha gelişmiş bir şey çıkarıyordun. Kartuş teknolojisinin üstüne CD geldi, ondan sonra 3D teknolojisi geldi, HD teknolojisi geldi... Ee? Şimdi beş seneden yedi seneye uzadı bu süre. Hatta sekiz sene, Xbox'ı sayarsan. Yeni nesil konsolda ne sunacaklar, daha hiçbiri tam yenilik gibi gelmiyor bana. IllumiRoom ve Oculus Rift haricinde... Oculus Rift de yeni nesille alakalı değil zaten.
Tuğbek: Öyle diyorsun da yarın bir şey patlatırlarsa... *(Ertesi günkü Xbox duyurusunu kastediyor.)*
Sinan: O zaman yazıda burayı keseriz. Böyle havada uçan illüzyonlar falan olursa...
Tuğbek: Yarın çıkıyormuş yeni Xbox... Fitil!
Serpil: Sinan denedi ve fikri değişti!
Sinan: Neyse, konuya dönecek olursak, konsol üreticileri yeni bir şey ortaya koymak için sınırlarını zorladı ama üç konsol üreticisi de batırmış durumda şu an.
Tuğbek: Niye ki?
Sinan: Abi, Nintendo'nun çıkardığı yeni konsol, eski konsollar kıvamında ve belki üç dört sene yeni konsol çıkarmayacak. Hiç kimse yeni nesil diyemez Wii U'ya. Xbox 360 ve PS3 başarılıydı, çünkü HD'yi getirdiler. Adamlar kaç sene düşündü yeni nesle ne ekleyeceğiz diye. Altıncı sene çıkmadı, yedinci sene çıkacak dediler olmadı, ön yapım aşamasındaki her oyun yeni nesle oyun hazırlamaya başlayanların elinde maliyet olarak patladı. Birçok firmayı darboğaza sokmasının nedeni de o. Şu konsollar bir çıksın...

Önümüzdeki iki sene her şeyi belirleyecek. Bir sonraki nesil diye bir şey olacak mı, bir sonraki nesil zamanında EA, Activision, Ubisoft gibi firmalar olacak mı...

Hepsinin elinde şu an iki senedir para harcadıkları ama henüz para kazanamadıkları bir sürü ürün var.
Tuğbek: Zaten doğal bir salınımı var bunun. Bir konsol çıktığı zaman yükseliyor oyun gelirleri de. Sonra ufak ufak düşüyor, yeni konsol çıktığında bir daha yükseliyor. Ama ben PS4'ün batıracağını hiç düşünmüyorum. Bir, zaten PS3 iyi gidiyor. PS2 ve PS3 farklı cihazlardı, PS4 ise daha çok PS4'ün devamı gibi. İkincisi, üretim maliyetlerini düşürüyorlar yeni sistem sayesinde. Cell'den kurtuldukları için oyun geliştirme de kolaylaşıyor. Online yeteneklerini de artırıyorlar. PS4'ü geliştirmek için muhtemelen korkunç paralar harcamadılar. Gaikai'yi satın almalarını bir kenara koyarsak ki o da ucuza gitti aslında... Zaten PS3'ü üretiyordu, şimdi aynı maliyete daha iyi bir ürün üretecek, satışları da artacak. PS4'ten Sony'nin kaybedeceği bir şey görmüyorum ben.
Serpil: Tüketici gözünde, PS3'ün yarattığı kadar heyecan verici bir tarafı yok. Şu ana kadar gördüklerimiz en azından, öyle büyük bir heyecan yaratmıyor. Ne grafik açısından, ne yan teknolojiler açısından. PS Vita'nın düşüşü var ya, «Ne ki bu?» oldu insanlar. Oraya bir de oyun çıkmama problemi vardı, PS4 öyle bir hata yapmayacaktır elbette. Ama o açıdan ilk satışı belki PS3 kadar kuvvetli olmayacak.
Tuğbek: Olmasın. Yine de PS3'ün bugün sattığından daha fazla satacak.
Sinan: PlayStation ve Xbox başarılı olsa da oyun üretim maliyetlerini çok yuka-



rılara çekiyor. Senin söylediklerin içinde tek bir şeye katılıyorum. Hepsi artık PC yapısını benimsediği için, oh kardeşim ya, PS3'e ayrı, 360'a ayrı geliştirme ekibine para vermeyeceğiz. Koyacağız ortaya bir PC, onda geliştireceğiz, üçüne de çıkacak. Belki de PC'ye yarayacak bu durum.

Faruk: Bu arada iki konsol da free2play pazarına giriyor.

Sinan: Bakalım, *Dust 514* ne kadar başarılı olacak.

Faruk: *Blacklight Retribution* nasıl olacak PS4'te, ben onu çok merak ediyorum.

Volkan: Benim şöyle bir sorum var: Wii U'nun az satmasının nedeni insanların yeni nesli bekliyor olması mı?

Sinan: Abi, oyun yok.

Tuğbek: Anlatamadılar da. Pazarlamasını yapamadılar.

Faruk: Cihazın çok güzel özellikleri de var. Ben beğendim açıkçası, keyif aldım oynarken.

Tuğbek: Wii U'nun tutmamasının bence en önemli sebeplerinden biri ne biliyor musunuz? Milyonlarca insan Wii aldı, bir hafta oynayıp rafa kaldırdı. Oynamadılar. Çünkü oyunu çıkmadı, zaten o kitle çok oyuncu kitle değildi... Benim babaanneme satmaya kalktı Wii'yi. Sattı da bir şekilde. "Hadi *Wii Fit*! Hadi sevimli köpekler!" Ben çevremde Wii'yi almış, bir hafta kullanmış, *Wii Fit* yapmış, sonra rafa kaldırmış onlarca insan tanıyorum. Bu insanlar Wii U alır mı? Çünkü bu adamlar şey diyor: "Wii var ki bizde?" İnsanlar buzdolabı alır gibi aldılar Wii'yi.

Sinan: Sony teknoloji firmasıdır. Microsoft yazılım firmasıdır. Nintendo oyun firmasıdır. Wii U'da *ZombiU* ve *Lego City Undercover* haricinde -ki onlar da ikinci üçüncü seviye oyunlar- oyun yok. Hiçbir şekilde bizim gibi oyuncuları çekemedi. Hardcore oyunculara yönelik bir konsoldu madem, bizi çekmezsen nereden para kazanacaksın? *Super Mario*'su çok geç çıktı ve öncekinin aynısı neredeyse.

Faruk: Bir de abi, yeter be! *Zelda*'sıdır, *Mario*'sudur. Çok seviyoruz da...

Sinan: *Zelda* çıkarsalardı Wii U'yla birlikte, bitmişti. Wii'yi sattıran neydi, Wii ile birlikte gelen *Wii Sports* ve hemen o ay çıkan *Zelda*.

Tuğbek: Kendi başarısının kurbanı oldu. Kimsenin fark etmediği, böyle gündelik oyun oynayan, aslında çok oyuncu olmayan bir kitle yakaladı. Bu kitleden inanılmaz satış yaptı. Hatırlasanıza, o Wii'nin DS'in etrafı inlettiği dönemlerde herkes Nintendo olma derdindeydi. *Wii Sports*'un kaç tane klonu çıktı? Çok ciddi bir yenilik getirmişti, Wiimote ile çok iyi girebildi o pazara. Sandı ki o pazarda ekmek var. Ama o pazar çok hızlı tükenen bir pazar. Gündelik pazar daima hızlı tükeniyor. Facebook'un başına gelen de o değil mi?

Ne güzel anneannelerimiz oyun oynuyordu, Zynga çok para kazanacaktı. Ne oldu? Anneanneler sıkıldı oyundan. Para bizde abi, parayı biz harcıyoruz. Böyle bir gerçek var.

SAAT 18:15

Sinan: Peki bundan sonra ne olacak? Masanın bu tarafına da soralım. Nereye gider oyun sektörü?

Berkan: Bence şu konsolcuların bağımsız geliştiricilere artık çok daha kolaylık sağlaması lazım. PC'de çok daha basit bir şekilde tasarlayabiliyorlar oyunlarını. PS4'ün lansmanında ben mesela onu bekledim, çıkmadı. Xbox'ta da bekliyorum. Son dönemlerde PC'de oynadığımız oyunları şöyle bir hatırlarsanız, herkes bir indie oynamıştır.

Hakan: Bağımsız geliştiriciler Sony'yle direkt iletişim halinde. Hepsi de çıkıp biz Sony ile görüştük, yeni oyunlarımızda bize inanılmaz destek sağlıyor Sony diyor.

Faruk: Şöyle yaşanmış bir hikâye anlatayım: Geçen hafta bizim bağımsız geliştirici arkadaşlardan bir tanesiyle yemek yedik beraber. Evet, direkt Sony ile bağlantı halindelermiş. Ama bir, Sony'nin çıkardığı bürokratik katmanlar, iki, sadakat için kullandıkları programlar canından bezdirmiş mesela adamları. Üçüncüsü, bu arkadaşlara gelen geri dönüş şu şekilde: "Biz eğer artık bir bağımsız geliştiriciye yatırım yapacaksak, onun bize tamamen yeni bir şey sunabiliyor olması gerek." *Journey* gibi mesela. Ama dünyanın her köşesindeki bağımsız geliştiricilerden bunu beklemek çok mantıklı değil. Berkan'ın dediği o yüzden doğru. Artık bir üst seviyeye geçmeleri lazım serbest platform sağlama konusunda. Xbox Live'ın en büyük fiyaskolarından biri de o oldu. İlk çıkış zamanlarında bağımsız geliştiricilere neler vaat etti adamlar, hiçbirini yapamadılar doğru düzgün. Milletin oyunu kayboldu gitti içinde.

Kickstarter'la artık hem oyun sektöründeki büyük firmalarda çalışmaktan sıkılmış, hem de kendi işini yapmak isteyenlerin önüne yeni kapılar açıldı.

Sinan: Ben de Berkan'a katılıyorum. Özellikle, Kickstarter'ın başlamasıyla, artık hem oyun sektöründeki büyük firmalarda çalışmaktan sıkılmış, hem de kendi işini yapmak isteyenlerin önüne yeni kapılar açıldı. En üst seviye oyunlar olmasa bile bizim gibi oyuncuların seveceği oyunlar gelecek. Bitirilemeyen proje sayısı da fazla olacak belki ama büyük firmalarda da muhtemelen bitirilemeyen bir sürü proje oluyordur da bizim haberimiz olmuyordur.

Tuğbek: Kickstarter'daki projeler arasında en yüksek başarısızlık oranına oyun-



Oyun Sektörü Nereye Gidiyor?

lar sahip. En çok para toplanan sektör, oyunlar. Ama yüzde olarak, en az başarılı olanlar da oyunlar.
Sinan: Başarısızlıktan kastın hedefe ulaşamamak mı, yoksa parayı toplayıp batırmak mı?
Tuğbek: Hedefe ulaşamamak. Ben pek parayı toplayıp da batıran olacağını sanmıyorum. Çünkü bu firmalar Kickstarter sayesinde sadece önden satışı garantilemiş ve parayı toplamış olmuyor, aynı zamanda çok iyi pazarlama da yapmış oluyor.
Sinan: *Project Cars*'ın ekibinin yaptığı finans modeline ne diyorsun peki? 10 euro'dan 25 bin euro'ya kadar değişen 6 kademe var. Hangisini ödersen öde firmanın, kârın ortağı oluyorsun. Kârın %70'ini dağıtıyor. Eğer 1 milyon kopya satarsa, hesaplarına göre 25 bin euro koyan adam 112 bin euro alıyor. Şu an oyun gayet iyi gidiyor.
Tuğbek: Orada mantık değişik. Crowdfunding'de sen ürünü satın almış oluyorsun, yatırımcılık değil o. Ürün karşılığı fon oluşturmuş oluyorsun. Burada yatırım yapmış oluyorsun ki o da bir nevi borsaya çıkmak gibi. Yasal açıdan bir sürü karın ağrısı doğurabilir. Şu an Türkiye'de bunu yapabileceğini sanmıyorum.
Sinan: İngiltere, 1 Nisan'da kanun çıkardı. Hemen tepesine bindiler bu firmanın.
Faruk: Halka açılmak, milleti hisse sahibi yapmak, sermaye artırımına giriyor. Senin göstermiş olduğun toplam sermayen birbirini tutmayabiliyor ondan sonra.
Serpil: O zaman bütün startup'ların başının yanması gerekmiyor mu?
Tuğbek: Orada senin bir yatırımcın ve bu yatırımcıyla yaptığın bir sözleşme var. O yatırımcın senin şirketinin yönetim kurulunda. Burada sen resmen borsaya açılıyorsun. 25 bin euro verenlerin bir nebze belki, ama 200 euro veren adamın yönetimde hiçbir söz hakkı yok. Birinin seni koruyor olması lazım. Bu hisse senedi olduğunda seni önce borsa idaresi koruyor, sonra da sermaye piyasası kurulu koruyor. Bir güvencen var, biliyorsun ki şirket seni dolandıramaz. Borsa dediğimiz kaç senelik şey. Burada o yok. Kafana göre hisse satıyorsun. Saadet zincirine dönüyor olay. Bunun altyapısı, yasal zemini kurulmazsa dolandırırsın milleti.
Faruk: Aynen maketten ev satmak, ya da kooperatifle bir yere girmek gibi.
Sinan: Konudan çok sapmayalım. Eren, sence ne olacak oyun sektörünün geleceği?
Eren: Ne olacağını değil de ne olmasını istediğimi söyleyeyim ben. Kaç sene boyunca yeni nesil konsollara ne ekleyebiliriz diye kafa patlattılar demiştin ya, gördük ki pek de bir şey ekleyememişler. Konsolların sadece oyunculara ve geliştiricilere kolaylık sağlayan birer platform olmanın ötesinde özellikler barındırmasını istiyorum. Mesela beni şu an geleceğe dair en çok heyecanlandıran şey Oculus Rift.
Sinan: Ben de bir an evvel elime geçsin istiyorum, hatta konsollardan bile önce.
Faruk: Dışarıdan nasıl görüneceğimizi düşünebiliyor musunuz ama ya...
Tuğbek: Oculus Rift'i de konuşalım bence.

Arkadaşlar, bana oyuna ek taktığınız öyle bir cihaz söyleyin ki, oyun hayatınızı değiştirmiş olsun.

Sinan: Wiimote.
Tuğbek: En son ne zaman eline Wiimote aldın? PC'ye bile Wiimote yapıyorlardı, bütün oyunlar Wiimote'lu olacaktı sözde.
Faruk: Direksiyon simidi.
Tuğbek: En son kim bir direksiyon simidine dokundu? Son bir ayda dokunan var mı?
Faruk: Dokundum.
Tuğbek: The Game'dekilerin tozunu almışsındır sen.
Hakan: Oculus Rift'te şöyle bir sorun var: Her oyunda kullanabilirim diye düşünüyorsun, ama mesela *Skyrim*'i yapmışlar ve olmamış. Arayüz işin içine girdiği zaman görüntü bozuluyor.
Faruk: Benzerleri vardı daha önceden. VR bilmem ne diye bir aparat vardı kaç sene önce çıkan, Nintendo'nun bir denemesi vardı... Bunların temel problemleri vardı. Daha önceki deneyimlerin sunmuş olduğu bariyerleri kırıyor belki de Oculus Rift.
Tuğbek: Daha geniş açı, daha yüksek çözünürlük... Sene 99, *Quake* oynamıştım 3D stereo kaskla. En büyük problem çözünürlüğüydü. O kadar kötüydü ki çözünürlük, menüyü okuyamıyordun.
Serpil: Aynı teknoloji olunca insan düşünüyor: Bu kadar mı yol alabildik? Oculus Rift'le mi heyecanlanıyoruz?
Volkan: Oyunculuğu değiştirecek bir üründen çok geek'ler için bir oyuncak gibi.
Hakan: 3D gözlükten daha etkili olduğu kesin. Monitör gereksinimini kaldırıyor ortadan.
Tuğbek: Oculus Rift ile oynarken nasıl kahve içiyorsun? Ağzın açık belki, kahveyi nasıl görüyorsun? Kahve içme, çerez yeme, nasıl oyun o abi. Ben kahve içemezsem oyun oynamam!
Volkan: Bir ara Valve terlemeyle ilgili deneyler yapıyordu hani, ona ne oldu?
Hakan: Ha evet. Mesela, *Left 4 Dead* oynuyorsun. Kalp atışın yavaşlarsa ona göre zombi gönderiyor oyun. Çok heyecan yaparsan, belli bir seviyenin üstüne çıkarsa zombiyi durduruyor.
Tuğbek: Oyun oynarken kaç kalori yaktığımızı da hesaplarsa bence iyi satar.
Faruk: Creative bir ara koku makinesi yapmaya çalışıyordu ya...
Tuğbek: Benim oyun hayatımı değiştiren en büyük cihaz fare olmuştur. Mesela gerçek zamanlı strateji diye bir türü, FPS diye bir türü yarattı.
Sinan: *Dune* oynadınız mı hiç? Birimleri ok tuşlarıyla tek tek seçiyordun, gideceği yere gidip M'ye basıyordun, sonra gidip ikinci askeri seçiyordun...
Faruk: Çok arzuhalci oldu ondan, biliyorsun di mi?
Sinan: *Quake*'i ben fareyle oynuyordum, "Ya fareyle oynanır mı" diyorlardı. 10-0, 15-0, 20-0 falan olmaya başlayınca skor, yavaş yavaş fareye geçiş olmuştu şirkette.
Tuğbek: O dönemden beri de cidden bu kadar değişim yaratan başka teknoloji gelmedi.



Hakan: Peki bunu ne yapacağız? *(Elindeki iPad'i* gösteriyor.)
Sinan: Bu abi işte, oyun hayatını değiştiren esas şey dokunmatik oldu. Herkesin bir bilgisayara ve bir cep telefonuna ihtiyacı var ve bunları dokunarak kullanmaya başlamak her şeyi değiştirdi.
Tuğbek: Bir tane oyun var mı cidden çok tutmuş ve dokunmatik olmasa, fare-klavyeyle, başka cihazla oynayamazdım diyeceğin?
Hakan: Böyle bir aygıt aldığınız zaman aslında aygıttan çok ekosistemin giriş biletini alıyorsunuz. Android'de şöyle bir sıkıntı var: Aygıtların elli tane ayrı çözünürlüğü var ve geliştiriciler için çok büyük bir külfet oldu bu. O yüzden son dönemde Samsung'un S serisinin, Note serisinin tutmasıyla "artık biz sadece bunlara oyun yapıyoruz" diye çıkabiliyorlar ama hâlâ oyunun korsan şekilde Android'de oynanma olayını çözemedi Google. Ondan dolayı yeni çıkan bütün mobil oyunlar önce iOS'a, sonra Android'e çıkıyor.
Serpil: Orada sistem oturdu mu peki tamamen? Ödeme modelleri, nasıl oyunlar yapacakları, ne kadar para ve kadro harcanacağı...
Hakan: O değişiyor. Bazı oyunlar biz bundan iyi para kazanacağız, AAA oyun yapacağız sevdasında. Ufak oyunlara baktığınız zaman bunlar çok daha çabuk şekilde oyuncu kitlesine ulaşabiliyor, çünkü kendilerini çok çabuk açıklayabiliyorlar. Mobilde oyunun beş saniye içinde fikrini oyuncuya verebilmesi lazım. App Store'da açtığın zaman hemen oyunun neyle ilgili olduğunu, hangi türde olduğunu görebilmen lazım. Göremezsen, oyun sana çok karmaşık gelirse genelde geçiyorsun. Ya da çok iyi tanıtımının yapılması lazım.
Sinan: Peki ekmek var mı mobilde? Mobil yapsın mı Türkler?
Hakan: Türkler?
Sinan: Yani, Türk oyun sektörü gelişsin mi?

GÜLÜŞMELER





Serpil: Peki, hardcore oyuncuyu soğutan bir şey değil mi bu? Beş saniyede çözdüğün oyun zaten bir gün sonra tükenmiyor mu?
Hakan: Hayır. *Clash of Clans* de öyle bir oyun ama herkes oynuyor. Kolay erişebiliyorsun. Çok fazla vaktini almıyor. Ve sürekli yanında taşıdığın aygıtlar bunlar, PC gibi başına oturman gerekmiyor. Herhangi bir yerde, boş anında açıp bakabiliyorsun. O yüzden de cep telefonunu oyun için kullanan bir insan gidip de el konsolu almaz yani.
Sinan: Sektörde bazı analistler diyor ki Nintendo'yu şu saatten sonra kurtaracak en güzel şeylerden birisi inadı bırakıp oyunlarını cep telefonu ve tabletlere de çıkarmaya başlamasıdır. Buna ne diyorsunuz?
Şahap**:** *Pokemon* falan çıkarsalar herhalde bütün zararlarını karşılarlar.
Emir: O zaman da DS'in, 3DS'in hiçbir esprisi kalmaz.
Faruk: Eski Game Boy Advance oyunlarını uyarlayabilirler.
Sinan: Nintendo'nun eski kataloğunu açmaması büyük ahmaklık. Hâlâ eShop üzerinden satmaya çalışıyor.
Faruk: Yalnız şöyle bir firmadan bahsediyoruz: WiiWare'den aldığın oyunları şimdi Wii U için tekrar almak zorundasın. Hepsi gitti.
Sinan: Nintendo'nun hakikaten "çok paraya ihtiyacı var". Bunu iki anlamda da söylüyorum. Let's Play'ler var ya YouTube'da, millet oyun oynuyor. Adamların tek geliri o videoların reklam geliri. Geçen haftadan itibaren bütün oyunlarına "bu içerik benim" çekmeye başlamış Nintendo. Onu yaptığın zaman bütün reklam geliri sana geliyor.
Serpil: Bu kadar antipatik olmayı göze alıyorlar yani.
Sinan: Evet evet. Bir sürü Let's Play'ci, Nintendo oyunlarını boykot etmeye başladı o yüzden. Nintendo da "biz aslında oyunlarımızın daha kontrollü bir şekilde reklamının yapılması için böyle bir şey yaptık" falan diyor ama alakası yok. Ben o kanalın sahibi olsam başlarım silmeye Nintendo Let's Play'lerini, reklam geliri de alamasınlar oradan.
Faruk: Düşün abi. Wii zamanında ben WiiWare'den 50 tane eski yapım almışım. Wii U'mu açtım, oynayamıyorum hiçbir tanesini.
Sinan: Wii'nin online özelliklerini şimdi yavaş yavaş kapatıyorlar. Geleceğimiz "game as a service" ise yandık. "Game as a product" değil yani.
Hakan: Ekosistem diyorum ya. Artık bir ekosisteme sizi kilitlemeye çalışıyorlar. Bunu şu anda en iyi yapan da Apple. Ben bu iPad'den film izliyorum. Sonra gidiyorum Mac'i açıyorum, Mac'te kaldığım yerden her şeye devam edebiliyorum. Ek hiçbir şey yapmana gerek yok. O yüzden artık bunu kullanırken bir Mac'imin olmasının ihtiyacını hissettiğim için gidip Mac alıyorum. Yaklaşık dört beş senedir PC satışı düşerken Mac'in yükselişi onu katlıyor. Sürekli bir büyüme var Mac'te. Donanım açısından da kendilerini geliştirmeye başladılar. Ekranlara bakıyorsun, hepsi Retina Display.
Faruk: Bir yandan da sanki Apple ürünlerinde donanımsal olarak bir yere ulaşıldı havası var. Bundan sonra inovasyon konusunda yetersizlik çekecekler gibi sanki.
Hakan: Samsung'a da baktığınızda S3 ile S4 arasında hiç fark yokmuş gibi duruyor.
Tuğbek: iPad Mini'yi düşük çözünürlüklü çıkardılar ya, bence tek sebebi iPad Mini 2'ye ne saklayacağız idi.

SAAT 19:00

Sinan: Çok farklı konulara sapıyoruz, sapmayalım. O zaman ben kritik soruyu sorayım. Herkesin kafasında, kimisinin dillendirmeye korktuğu... Bundan bir sonraki konsol neslinde, beş on sene sonra, yeni konsol görmeyeceğiz ve oyunculuk %99 oranında PC'lerde free2play oyunlar ve mobil cihazlardaki oyunlar şeklinde mi gidecek?
Emir: İlerleyen dönemlerde konsollara olan güvenin oyun firmaları açısından azalacağını düşünüyorum. Bir sonraki nesilde oyun firmaları konsola bel bağlamayacak ve PC altın çağını yaşayacak. Bir de bu OnLive gibi servislerin artmasıyla donanım ihtiyacının minimum seviyeye ineceğini düşünüyorum.
Sinan: Şu an bakarsan PS4 de bir PC, yeni Xbox da bir PC. "Unification"a gidiyoruz. İçerik aynı yerden gelecek, sen sadece o içeriğe hangi cihazdan erişeceğini seçeceksin. İçinde güçlü işlemci vesaire olan komplike makinelere ihtiyaç kalmayacak.
Tuğbek: O makinelere yine ihtiyaç var. Tek fark, senin evinde değil adamın sunucu parkında duracak. Burada iki tane ek maliyet var. Bir, işlem maliyeti. İki, o verinin senin evine gelmesinin maliyeti. Şimdiki sistemde sen gidip o işi yapacak cihaza para veriyorsun. Bulut oyuna geçtiğimiz zaman o parayı vermekten kurtuluyorsun. İşlem ve veri maliyeti çok ağır maliyetler. Kim ödeyecek bunu? Sen 60 dolarlık oyunu buluttan oynamak istiyorsan 80 dolar vermen lazım ki 20 doları da oraya gitsin. Ya da bu sayede konsolu kaldırdık, eskiden *Metal Gear Solid*'i 10 milyon kişi oynuyordu, şimdi 100 milyon kişi oynayacak, biz sürümden kazanacağız demesi lazım. Henüz o kalitede internet servisine sahip oyuncu sayısı da o noktaya gelmedi. OnLive'da ilk günden beri CEO'sundan tut çaycısına kadar hepsi kâr edemeyeceklerini biliyordu. Göz göre göre gittiler. OnLive'dan ayrılan mühendislerin açıklamaları var. Sony de Gaikai'yi aldı ama fark ettiysen PlayStation oyunlarının bulut olayından hiç bahsetmiyorlar. *Watch Dogs*'u bulut üzerinden oynayacaksınız diyemiyorlar.
Sinan: O zaman brick & mortar dükkânlar da tepesine biner.
Tuğbek: Binmesi bir yana, aynı anda binlerce *Watch Dogs*'u çalıştıracak sunucunun çok güçlü olması lazım. O yüzden ne yaptılar, eski oyunlara yapacağız bunu dediler. Niye, çünkü eski oyunlarda işlem gücü daha az, çözünürlük daha düşük.
Sinan: Bahsettiğin bu durum sabit fiziksel oyunculuktan bulut oyunculuğa geçiş evresiymiş gibi geliyor bana.
Tuğbek: Elbette gitmesi gereken yer orası. Mesela video komple oraya geçti. Niye, çünkü videoda işletim yok, sadece veri var. İlla ki günün birinde kuantum ağlarını kurduğumuz gün zaten çoktan geçmiş olacağız.
Sinan: Ama o "günün biri" tahminimizden daha yakın olabilir mi?

İçerik aynı yerden gelecek, sen sadece hangi cihazdan erişeceğini seçeceksin. İçinde güçlü işlemci vesaire olan komplike makinelere ihtiyaç kalmayacak.

Oyun Sektörü Nereye Gidiyor?



Serpil: Belki de konsol üreticilerinin bu nesli biraz geciktirmek istemelerinin bir nedeni de bu teknolojinin biraz daha hazır hale gelmesini istemeleriydi. Ama öyle bir yere gelemedik. Bir sonraki nesil muhtemelen bu hazır olduğunda çıkacak.

Tuğbek: Diğer yandan bir oyunun bulutta mantıklı olabilmesi için bulut için geliştirilmiş olması gerekiyor. Şimdiki oyunlar bir sunucu aynı anda yüz tanesini çalıştırsın diye değil, tek bir bilgisayar, tek bir konsol çalıştırsın diye programlanıyor. Hâlbuki motorlarının mimarisi buna göre geliştirilse belki de bulut çok daha basit olacak. Ama şimdi gitsen herhangi bir motor geliştiricisine, mesela git Cevat Yerli'ye de ki abi sen CryEngine'i sen böyle geliştir. Kime satacak, ne yapacak? O bu motoru geliştirmediği sürece maliyetler düşmez.

Berkan: Şu an giriş sunucuları bile kaldırmıyor; *SimCity* mesela.

Sinan: Yalnız dokuz sene sonrasından, bir sonraki konsol neslinden bahsediyoruz.

Hakan: Bir sonrakinin dokuz sene alacağını zannetmiyorum. PS3 çıktığında Sony her satılandan zarar ediyordu. Şimdi her sattığı PS4'ten çok büyük ihtimalle kâr edecek. İki jenerasyon sonrasının AMD işlemcisini alıyorlar şimdi, zaman içinde maliyetleri daha da düşecek. PS3'te kullanılan Cell başka kimsenin almadığı bir işlemci. Tek müşterisi Sony, IBM sadece Sony için üretiyor, o yüzden maliyeti hâlâ inanılmaz fazla. Muhtemelen PS3 ile PS4'ün şu anki maliyeti aynı olacak, hatta daha düşük bile olabilir. Önemli olan yazılım şu anda, donanım değil.

Sinan: Ben de ona inanıyorum.

Dokuz sene sonraki oyunculuk, servisi nereden hangi kutuyla alacağına bağlı ve o kutuların birbirinden farklı ne sunduğu da çok önemli olacak.

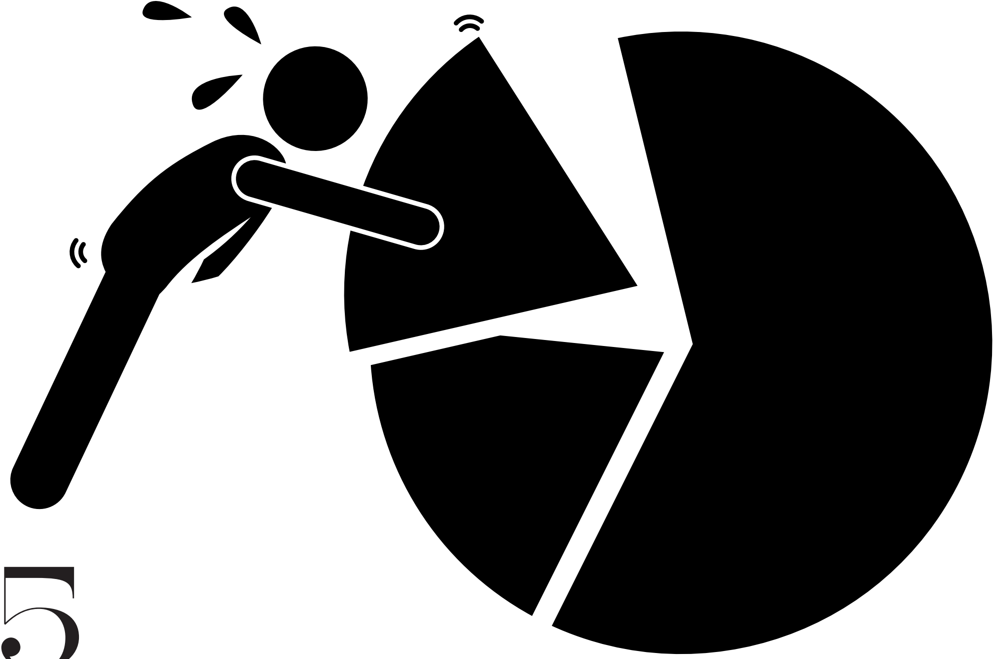
Tuğbek: Orada asıl tehdit akıllı televizyonlar. OnLive'ın bir tane alıcısı var ya, o kutular gittikçe küçüldü farkındaysanız. Hatta yeni bir tane konsol çıkmıştı USB stick şeklinde. Fiyatı ne kadardı onun? 100 dolar. Zaten bir akıllı televizyona veriyorsun 2000 dolar. Adam bunu 2100 dolara satsa, içinde her şeyi olan bir tane konsol var dese, yarın öbür gün buluta geçtiğimiz zaman bu televizyonların işlemcisi fazlasıyla yeterli olacak. O zaman oyun konsolu dediğimiz şey Samsung'un olacak, Toshiba'nın olacak, Sony'nin Bravia'sının olacak; sen PlayStation'ı bunun içine uygulama olarak kuruyor olacaksın. Mantık bu. Ama diğer taraftan baktığında bu firmaların gelirlerinin çok büyük bir kısmı konsol satışından. Sony ile Microsoft hangi noktada inadını kırıp abicim senin benim kutumu almana gerek yok, iyi bir akıllı televizyonun varsa uygulamamı indir, oradan kullan diyecek? Böyle bir adım atarlar mı? Finansal tablolarında konsol satışı yıllık 5 milyar dolar falan yazıyorsa adamların, muhtemelen atmazlar. Ama bunun önünün açıldığı noktada Activision'ın, EA'in, Konami'nin kendi uygulamalarıyla bu cihazlara girmesinin önünde duran ne? Neden EA Origin'i ya da Valve Steam'i tamamen buluta çevirip bunu Samsung, Philips televizyonların içine koymasın? Siz düşünebiliyor musunuz ki Steam geçtiğimiz on sene içinde bulut bilişim üzerine geliştirme yapmamış olsun? Kim bilir kaç milyon dolar yatırdılar buna. Bir yanda OnLive, Gaikai falan sahnede dolaşırken boş oturuyor muydu Valve? Gabe Newell da bunu görüyor. Doğru tarih olduğunda girecek. Açacak "Steam Bulut" diye, televizyonlara app olarak koyacak, oyunlarından bir portföy yapacak, bir de aylık üyelik çakacak, bitti.

%1 hissesini bile satmayan bir Valve var. Gabe Newell dükkânı açtı, işletiyor, oradan emekli olacak, Valve'ın bahçesine gömecekler adamı.

Hakan: Bu şey gibi: iPhone'dan önceki telefonlar nasıldı, sonra çıkan telefonlar nasıldı.

Tuğbek: Nokia'nın bugün düştüğü konuma düşer Sony ile Microsoft, benim öngörüm odur. Böyle ucundan tutmaya çalışır trendin, ağır kaldığı için. OnLive'ın da, Gaikai'nin de sırf yatırımcı alalım, birilerine satarız yarın öbür gün diye yapıldığı belliydi. Ama, Gabe Newell bahsetmeye başladığı zaman bileceğiz ki ha, geliyor. Dünyadaki bütün teknoloji şirketleri içinde bu kadar parlak olup da %1 hissesini olsun satmayan bir Valve var. Gabe Newell'ın dükkânı yani. Adam dükkân açtı, işletiyor, oradan emekli olacak, muhtemelen Valve'ın bahçesine gömecekler adamı. Bugüne kadar satsa elli bin kere satardı ve ne paralara satardı. Satmıyor adam. Demek ki bir şeyi sırf yatırımcı almak için yapmıyor bu adam, cidden inandığı zaman yapıyor. O yüzden bir gün Gabe Abi, "Bu bulut falan fena işler değil ha" dedi mi Allah abi Allah! "Aman, almayın konsol" diye atlarız.

Emir: Bu teknolojinin önündeki en büyük engel farklı ülkelerdeki erişim süreleri. Adam böyle bir servis yaptığı zaman Amerika'da bunu uygulayabilecek ama Avrupa'daki, özellikle de Asya'daki oyuncunun buna erişim şansı düşük. Bazı ülkelerin yurtdışı çıkışlarıyla ilgili sıkıntılar var, o ülkelerde ne yapacaksın? Bu servisi yaygınlaştıracak bir teknoloji CDN *(Content Delivery Network)*. O teknolojiyi mesela şu an Steam kullanıyor. Siz bir oyunu çekerken Türkiye'deki sunuculardan çekebiliyorsunuz onu. Yarın öbür gün altyapıyı iyice kurduktan sonra bunu pekâlâ oyun için de kullanılabilir hale getirebilirler.



SAAT 19:15

Hakan: Asya dedik ya, son dönemlerde Çin'deki oyuncu kitlesi Amerika'dakinden daha önemli hale mi gelmeye başladı?
Tuğbek: Çin'in oyun sektörüne getireceği en büyük değişiklik ne biliyor musun? Çin'de tablet ve akıllı telefon kullanımı artıyor. Ve korkunç bir oranda Android. iOS yok denecek kadar az. Bu yüzden de bizim bildiğimiz bütün mobil oyuncular çok daha fazla Android'e saldırır olacak.
Faruk: Şu anda öyle kimsenin ismini çok bilmediği ama bizim çok sık duyduğumuz Tencent diye bir firma var. Eğer bu işlere girerse...
Tuğbek: Böyle iki tane enteresan firma var. Biri Mail.ru, Rusya'nın en büyük internet şirketi. Diğeri de Tencent.
Sinan: O zaman toplantının konusuna tekrar dönmek için diyoruz ki bulut daha uzakta ama gidişat o yöne doğru. Mobil hakeza.
Tuğbek: Mobilde şöyle bir durum var. iOS kullanıcıları hâlâ çok daha fazla para harcıyor. Bunun sebebi her şeyi tek bir sistem üzerinden yapıyor olmak. Onun da ismi iTunes. Android öyle değil. APK'larla indirip kopya oyun oynayabiliyorsun ama onun ötesinde bir sürü mağaza var. Bu mağazalara dağılmış vaziyette herkes. Diğer bir problem de, senin Android cihazını kullanmak için kredi kartı girmene gerek yok. Apple'ın yaptığı en mantıklı hareket, ilk günden "kredi kartını girmeden bunu kullanmıyorsun hacı" demek. Türkiye'de yanlış hatırlamıyorsam, uyduruyor olabilirim, 10 milyon tane Android cihaz var. Bunlardan herhangi bir mağazayı kullananı 1 milyon tane. O mağazalarda kredi kartını kullanmış olanların sayısı 50 bin... Gibi çok komik rakamlar var. O yüzden Android'de para kazanılması hâlâ zor gözüküyor. Diğer yandan da kullanıcı kitlesi inanılmaz büyüyor. Bir süre sonra dünya nüfusunun %30'unun akıllı telefonu varsa, bunun %25'i Android olacak belki.
Hakan: Açıklanan en son rakam, 900 milyon Android cihaz aktivasyonu.
Sinan: Peki, başka trendler var mı oyun sektörünü yakın gelecekte etkileyecek?
Faruk: Aklımda süper bir fikir var: Augmented reality ile iskambil.
Tuğbek: Sahi, artırılmış gerçeklik olacak mı? Bir halt olmadı şimdiye kadar.
Sinan: Google Glass belki orada bir şey yapabilir.
Hakan: Google Glass belli alanlarda yasaklanmaya başlandı bile. Las Vegas'taki kumarhanelerde mesela.
Faruk: Herkesten bir Rain Man yaratıyor çünkü.
Serpil: Google Glass ile yüzüne bakan bir adama dava açabilirsin aslında.
Tuğbek: Sonuçta, cihazları hazır olmadığı için, konsepti güzel olsa da artırılmış gerçekliğin henüz bir yere gitmeyeceğini görüyoruz.
Sinan: Herkesin aklındaki sorulardan biri: AAA oyunların öleceğini düşünüyor musunuz?
Tuğbek: Ben şunu sorayım: AAA nedir?
Sinan: *Assassin's Creed*, *Call of Duty*...
Tuğbek: *League of Legends* mesela? Üretim kalitesinden bahsediyorsak, nice AAA oyundan daha iyi.
Sinan: Milyon dolar bütçeyle yapılmış, kutuda da çıkan oyunları düşünüyorum ben. Sırf online olmayan, bir hikâyesi olan, bitebilen...
Tuğbek: AAA dediğin kalite belirtisidir. A movie, B movie gibi.
Serpil: AAA'i belirleyen kısmı artık biraz da pazarlaması oluyor. *Journey*'i AAA saymıyorsak bunun sebebi çok küçük bir bütçeyle, fazla heyecan yaratılmadan çıkmış olması.
Sinan: O zaman ben soruyu değiştireyim: Böyle hikâyesi olan, biz hardcore oyuncuların alıştığı, severek oynadığı oyunların sonu geliyor mu?
Tuğbek: Gelmiyor elbette. Bir de şunu sormak lazım: Bugüne dek sonu geliyor denen neyin sonu geldi? Tiyatronun mu sonu geldi? Radyonun mu sonu geldi? Dergilerin mi sonu geldi? İnternet çıktığı gün televizyon biter dediler, televizyon sektörü bugün internet sektörünün hâlâ dört beş misli falandır herhalde.
Serpil: Orada insanları korkutan şey, yeni bir trend başladığı için, cep telefonu kullanan hemen herkes oyun da oynadığı için, "acaba bu bizim yerimize mi geliyor" korkusu. Bunlar çakışmasını beklediğin, ama aslında paralel giden şeyler.
Sinan: Çoğu insanın korkusu şu: "Etkileyici, derin hikâyeli oyunların sonu mu geliyor?" Şimdi baktığımızda böyle oyunların sayısı aslında eskiden de azdı. Biz hep geçmişteki iyi hikâyeli oyunları hatırladığımız için eskiden yoğunluk daha fazlaymış gibi geliyor.
Tuğbek: Bence oyun sektörünü en çok etkileyecek trend şu. Bugüne dek sistem şöyle çalışıyordu: Sen bir oyun yapmak istiyordun diyelim, yayıncı firmaya gidiyordun, bana para ver diyordun. O adamdan alıyordun bir 10 milyon dolar, oyununu yapıyordun, sonra gayet de güzel satıyordu adam. Biz yıllarca EA'in, Activision'ın yeni serileri desteklememesini eleştirirken, bizim eleştirdiğimiz aslında bu süreçti. Yani birileri geldiği zaman ancak garanti görüyorsa projeye yatırım yapıyordu. Şimdi geldiğimiz noktada bu firmaların artık çok fazla yatırım gücü de kalmadı. Sen gidip de EA'e bana 10 milyon dolar ver dediğinde, "Abi yatacak yerimiz yok, sana nasıl o kadar parayı verelim" diyecek. Çünkü yayıncılarda para bitmeye başladı, aynı parayı kazansalar da eskisi gibi kâr edemiyorlar. Bütün bu büyük eski abilerin yapmak istedikleri oyunlar için Kickstarter'a gitmesinde de bu var. Diğer yandan, online oyunlarda belli firmaların inanılmaz başarılı olduğunu görüyoruz. Bir iki firma çok az sayıda oyunla inanılmaz paralar yapıyor. Bu adamların EA'in, Activision'ın tam tersine kârları akıl almaz. Diyelim ki 30 milyon tane oyuncun var. Her oyuncundan ayda 1 dolar kazandığını düşün. Yılda 360 milyon dolar kazanıyorsun. Ve bunu tek bir oyunla, bitmiş bir oyunla yapıyorsun. Oyuna belki hâlâ yatırım yapman gerekiyor ama elinde 360 milyon dolar gibi bir para var. Nereye harcayacaksın? EA'in cebinde cidden yeni bir oyuna girecek 360 milyon doları var mı riske atabileceği?
Sinan: Peki bu firmalar gelen parayı yine rekabete dayalı oyunlara mı harcar, yoksa tek kişilik oyunlara harcamayı da düşünür mü? Cebinde para var diyoruz da, o para CEO'nun cebinde bir yerlerde lay lay lom harcanıyor da olabilir.
Tuğbek: Bilmiyorum. Daha bir şeye harcadıklarını görmedik. Wargaming mesela Gas Powered Games'i aldı.
Faruk: Day 1'ı da aldı.

Oyun Sektörü Nereye Gidiyor?



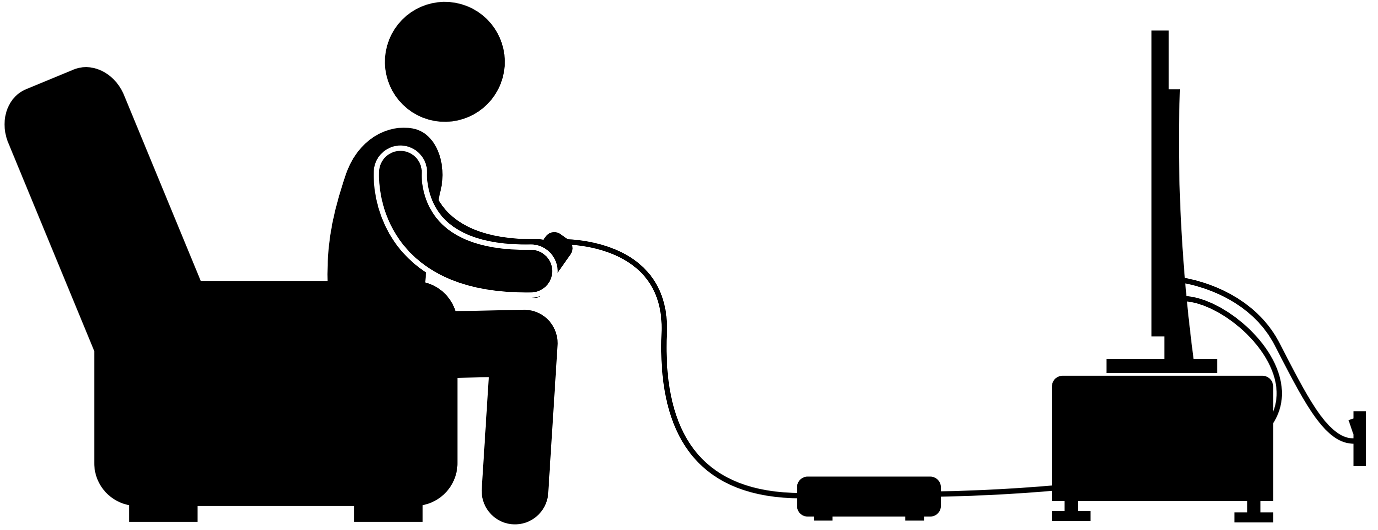
Tuğbek: Gas Powered Games'e free2play modeli online oyun yaptıracaklar şimdi. Chris Taylor kendisi söyledi bunu. Belli ki adamların tutan, akıllı bir modelleri var. Diğer yandan mesela Supercell günde 2,4 milyon dolar kazanıyor. Bu adamların muhtemelen cebinde yeni oyunlara harcayabileceği 400 milyon doları var. 400 milyon dolara 40 tane oyun yaparsın. Ve yapabilir bu adamlar. 95 kişilik bir şirketsin ve gelirlerin milyar dolara yaklaşmış. Ne yapacaksın o parayla? Bu adamlar bugüne kadar hep kazandı. Geçtiğimiz iki senede olan şeyler bunlar. Bu parayı o kadar hızlı kazandılar ki harcamaya vakitleri olmadı. Bence oyun sektörünün geleceğini şekillendirecek bir numaralı şey bu.

Şimdi üç dört firmanın adını sayıyoruz. Ama bu firmaların sırf bu sene kazandıkları para, yüz tane oyun yapmaya yeter. Yatırım güçleri şu an EA, Activision, Konami'nin toplamından fazla.

Bir de bu yeni firmaların ortak yanı şu: Oyunları çıktıktan sonra yeni içerik üretmeye, servisi düzgün vermeye inanılmaz emek harcıyorlar. "Game as a service" dediğimiz şeyi tanımlayan da bu. Eskiden oyunu yapıp sonra unuturlardı. MMO'larda hep bunu yaşamadık mı? Mesela bir ara hepimiz birlikte *Star Wars Galaxies* oynuyorduk. Niye bıraktık? SOE oyunun peşinden gitmiyordu ki.
Serpil: Peki, şimdi *Counter-Strike*'ı yıllarca oynamamızın sebebi oraya sürekli bir şey çıkması mıydı? Bence bir oyunun ömrünü belirleyen sürekli oraya içerik yığılması olmamalı. Oyuncu için oyun bir yere kadar geliyor, orada bitiyor. Sen orada tüketecek bir şeyi kendin görüyorsun ya da görmüyorsun. Ya daha oyunun ortasında sıkılıyor ve bırakıyorsun, ya oynanışta bir şeyler ters gidiyor, ya da sen *Diablo*'yu bıraktıktan sonra üstüne bir sürü şey geldi ama ilgini çekmiyor.
Tuğbek: Demek istediğim şu: Acaba oyunların geleceği iyiden iyiye "monster gaming"e doğru mu gidiyor? Bir yanda farklı bir trend de var, mini mini oyunlar var. Ama bu canavar yapımlar da çok güçlü. Öyle oyunlar çıkıyor ki 10 tane oyun, sektörün %30'unu %40'ını götürüyor.
Serpil: Ben oyuncu karakterinin buna çok uygun olmadığını, oyuncu kitlesinin sıkılacağını düşünüyorum.
Faruk: Bir oyun düşün, o oyun için fiziksel bir stadyum yapılacak. Bir oyun düşün, o oyun için özel federasyon kurulacak. Bir oyun düşün, 78 milyon kayıtlı oyuncusu olacak... Bunların hepsi geleceğe yatırım. Bence o firma da durumun farkında. İstediğin kadar reklamını yap, bitecek bir ara. O kadar aktif oyuncu sayısını tutamazsın. O yüzden stratejileri hep rekabete ve bunun dramatizasyonuna dönük. Getirecekleri yer şu: Bu izlenesi bir spor dalıdır arkadaşlar, ve bunun aynı zamanda dramatik bir yanı da vardır.

SAAT 19:45

(Bu noktada üşüdük, toparlanıp içeri geçtik.)
Sinan: Acıkan var mı, pizza söyleyek.
Faruk: Ben niye üşümedim, ölüyor muyum lan harbiden.
Emir: Burası dışarıdan daha mı soğuk, bana mı öyle geliyor?
Sinan: Şunu kapatak. *(Dış kapıya gidiyor.)*
Tuğbek: Abi kayda girdik.
Sinan: Geliyorum hemen.
Tuğbek: Şey, eskiden bir oyunun çıkması için kaç sene bekliyorduk ve genel trend oydu. Artık tutan bir seri varsa her sene illa ki çıksın beklentisi var. Mesela, *Battlefield 4* benim beklediğimden hızlı geldi.
Sinan: Abi bu beklenti değil. Bir sürü para kaybeden oyuna, para kazanan bir iki tane oyundan para aktarabilmek için her sene çıkartmak zorunluluğu.
Tuğbek: Mesela ben *Gran Turismo*'ya çok şaşırmış durumdayım. Nasıl ya?
Faruk: Ne alakası var di mi ya?
Sinan: Hem de PS3'ün ömrünün en son gününde.
Tuğbek: Ve zaten sen muhteşem bir *Gran Turismo* yapmışsın. Neydi adamın ismi? Sanatçı o adam. O adam zaten PS3'te yapılabileceği yaptı. Bunun ötesi yok. Belki arayüzü düzeltmiştir, orası gelişmiş olabilir.
Sinan: Sözleşmeler korkunç durumda.
Tuğbek: "Hayır sen bunu yapacaksın, ben 2013'te senden yeni bir oyun bekliyorum, yapmak zorundasın" diye kastırıyor muhtemelen.
Volkan: Ama mantıklı değil mi *6*'nın gelmesi? Her konsola iki oyun diye planlayıp geldiler çünkü. *5* ile *6* arasında az süre var ama *5* geç geldi.
Sinan: Küçükler dökülmeye başladı, büyükler de zor durumda. Sony de hadi yeni oyun çıkarın diye zorluyor. Eminim, *Halo* tarafında da ciddi bir zorlama vardır. Her çıkan *Halo* 10 milyonun üstünde satarken gidip de *Destiny* diye farklı bir şey denemeleri çok ilginç aslında. Belki ilk *Halo* çok önceki bir nesle ait olduğu için, o zamanki sözleşmeler çok bağlayıcı değildi. Bir sürü CEO ayrıldı işten. İşte bu doktorlar ayrıldı BioWare'den sözleşmeleri bittiği anda. Zamparella'yla arayı bozup ayrıldı.
Faruk: Zamparella?
Serpil: Doktorlar?
Sinan: Diyelim ki sen büyük bir yapımcısın, atıyorum *Killzone*'u yapmışsın, ayrıldın PlayStation'dan ve Microsoft'a geçeceksin. "Gel kardeşim, sen istediğin şekilde yaparsın oyununu" demiyorlar. "5 sene içinde bana *Killzone* kalitesinde 2-3 tane oyun çıkartacaksın" gibi sözleşmeleri oluyor. Bunun üstüne bir de Metacritic'i çok kullanıyorlar, o çok yıpratıcı bir şey. *Fallout: New Vegas*'ın yapımcılarına dağıtılacak 1 milyon dolarlık bonusu varmış Bethesda'dan normalde, 85 not ortalaması alırsa eğer. 84'te kalmışlar. Kişi başı 70 bin dolar bonusu alamamışlar o yüzden.
Tuğbek: Bu kadar büyük serilerin bu kadar hızlı oyun üretiyor olması son birkaç senedir gördüğümüz bir şey.
Serpil: Dolayısıyla içerik açısından kopyala & yapıştıra dönüyor her şey.
Sinan: *Assassin's Creed* ne kadar iyileşmişti *1*'den *2*'ye. *2*'de öyle güzel bir mitos yarattılar ki *Brotherhood*'da da gitti. *Revelations*'ta patlamaya başladı. *3*'te, iyi de bir şey yaptıkları halde, o hava yoktu. Ha kütük, ha *Assassin's Creed 3*'ün atmosferi. Keçiboynuzu kemirmek gibiydi. Ubisoft'un içinden tanıdığımız biri, "Eğer bir sene *Assassin's Creed* tökezlese çok zora girer firma" demişti. Diyorlar yani bunu açık açık. *Assassin's Creed* taşıyor şu anda adamları.
Tuğbek: Bunu sürdürebilmek için ya Ubisoft Montreal gibi devasa bir ekip olacaksın bin küsur kişilik, ya dört tane stüdyoyu tutacaksın ve hepsi tek bir oyuna çalışacak *Call of Duty*'de olduğu gibi.
Serpil: Ya da beş yıl vereceksin firmaya, yapacak yani.
Tuğbek: Ama artık beş yıl verme lüksleri kalmadı. Verdiğinde ne oluyor, görüyoruz. *Company of Heroes 1* çıktı, süperdi. *2*'yi kaç sene sonra yaptılar? Altı mı, yedi mi? E o zaman batıyorsun işte. Sektörün yeni dinamiği bu.
Sinan: En anlamadığım firma da Relic ha. Hâlâ nasıl hayattalar ve hâlâ nasıl bu kalitede oyun yapıyor herifler ya? Gidip yanlarında staj yapmak istiyorum. Böyle bazı firmalar var, adamlar herhalde dost birliği nedeniyle dağılmıyor.



SAAT 20:00

Emir: Çok merak edilen bir soruyu sorayım ben: *Half-Life 3*'ün çıkması için ne bekleniyor?
Sinan: Ben hep PS4'ü bekliyorlar diye düşünürdüm. Ama geçtiğimiz sene bu Steam Box açıklanır açıklanmaz durum anlaşıldı.
Tuğbek: Ne planladıklarını, ne yaptıklarını hiç bilmiyoruz. Valve tahmin edilebilir bir firma değil cidden.
Serpil: Bence, *Half-Life* açısından çok tahmin edilebilir bir firma. Adamlar çünkü kitlelerini çok iyi tanıyor. Bunca yıldır *Half-Life*'ı unutmadıysa bu kadar insan, Steam ile değil de *Half-Life*'la daha çok anılıyorsa Valve, illa ki yapmaları gereken bir şey var. Bir sonraki adımlarıyla birleştirmeleri de olabilecek en anlamlı şey.
Tuğbek: Bugüne kadar *Half-Life 3* niye çıkmadı? 2008'de niye çıkmadı?
Sinan: *Episode 3*'ün kayboluşu orada kritik soru. Pıt diye niye kayboldu *Episode 3*? Birden radardan düştü.
Tuğbek: Valve gibi bir firma, yani 98'den 2007'ye hiç durmadan çatır çatır süper oyunlar yapan bir firma, altı senedir bir şey yapmıyor. Ya bu adamlar arada yaptılar ettiler, beğenmediler, çöpe attılar, bir daha başladılar... Oyun sektöründe duyduğumuz şeyler.
Sinan: Blizzard gibi onların da gücü var çöpe atmaya.
Tuğbek: Ya da bu adamlar bu dönemde Steam'e o kadar çok odaklandı ki çok uzadı etti, saçmaladı, bir şeyler oldu. Ya da bambaşka bir şey yapıyorlar. *Half-Life 3* öyle gelecek ki gözümüz akacak.
Serpil: Daha çok Steam'e odaklanmakla ilgili olduğunu düşünüyorum ben olayın. O yıllar bulunduğu yere oturması açısından çok kritik bir dönemdi ve muhtemelen yeni bir *Half-Life* ile kullanıcıların dikkatini, kendi gündemlerini dağıtmak istemediler. Ama şu noktadan sonra artık öyle bir dertleri yok.
Tuğbek: Çok iyi sakladılar valla.
Sinan: Hayvani bir NDA imzalıyor olabilirler. "Çocuklarını alırız! Ruhunu alırız!"
Tuğbek: Belki de *Half-Life 3*, MMO olacak. Sağlam bir MMO'yu geliştirmek altı sene alıyor, tek kişilik oyun gibi değil.
Sinan: Böyle numara değiştirirken tür değiştiren oyun pek yok ama.
Serpil: Alpha'sı geldi ya, oradan biliyor.
Tuğbek: Oyun yine FPS, mekanikleri aynı, ama açık dünya ve çok oyunculu oynanabiliyor. Belki değişik bir şey deniyorlar. Belki de denediler, olmadı, dönmek zorunda kaldılar. Bunu da bu kadar güzel saklamış olmaları...
Sinan: *Half-Life 2*'yi çaldırmalarından abi. Adam artık yanında falan taşıyor herhalde. "Alın çalışın, çıkarken geri alıcam ha!" diye.
Emir: Diğer bir ihtimal, bunca yıldır Gabe evden yazıyor her şeyi.
Faruk: Ya da bir diğer ihtimal, hakikaten hiçbir şey yapmadılar!
Tuğbek: Sıkıldılar belki.
Sinan: "Bu ne lan halflayf malflayf" diye.
Tuğbek: Para battı mı insanın ne yapacağı belli olmuyor.
Sinan: Valve mı daha güçlü, Blizzard mı daha güçlü acaba?
Tuğbek: Steam kesinlikle.
Sinan: O zaman her şeyi yapabilir herifler. *Portal 1* mükemmel minicik bir oyundu, *Portal 2*'yi muhteşem bir oyun haline getirdiler. *Team Fortress 2* zaten mükemmel bir oyundu, parasal altyapısını komple değiştirdiler yine mükemmel bir hale getirdiler. *Left 4 Dead 1* iyi bir oyundu, *2*'yi mükemmel içerikli bir hale getirdiler. *Dota 2*'yi hâlâ çıkartmadılar ama hayvan gibi para kazanıyorlar *Dota*'dan.
Tuğbek: Hayvan gibi kazanmıyorlar ya.
Serpil: Kendimizi gaza getirmeyelim.
Sinan: Hieyt! Gabe geliyormuş, "Abi kulağım o kadar çınladı ki, GPS'ten buldum sizi" diye.
Tuğbek: *Counter-Strike*'ı ve *Dota*'yı batırdılar bence. Dünyanın en çok oynanan iki oyunuydu ikisi de. Öyle büyük markalar ki bunlar. İlk *DotA*'nın sadece Türkiye'de 3,5 milyon oyuncusu vardı zamanında. *Dota 2*'nin şimdi kaç oyuncusu var? Var mı 50 bin?
Sinan: *Dota 2*'de eşek var. Eşekle uğraşırken kaç kere öldüm.
Serpil: Kötü bir faktör olarak "eşek var".
Tuğbek: Hüzünlü olan bir konuya gelirsek, MMO türü ölüyor mu?
Sinan: MMORPG'ler ölüyor gibi geliyor bana. MMOFPS'ler ve

Half-Life 3 bugüne kadar niye çıkmadı? Valve gibi bir firma, yani 98'den 2007'ye hiç durmadan çatır çatır süper oyunlar yapan bir firma, altı senedir bir şey yapmıyor.

MOBA'lar yükselişte. MMORYO'larla ilgili sıkıntı, kendi grubunu elde edene kadar 15-20 saatlik bir alışma, öğrenme süreci var. Bir MOBA'da öyle değil. İlk girdiğin andan itibaren işin içine dâhil olmuş hissediyorsun kendini. O gruplaşma safhasına gelmek galiba MMORYO'larda insanları sıkıyor.
Şahap: Şöyle bir şey var ama: MMO'larda bir gruba giriyorsanız sosyal olabilmek, insanlarla anı paylaşabilmek için giriyorsunuz. MOBA'lara grup halinde girdiğiniz anda amaç kazanmak. Takım arkadaşının iyi olmasını bekliyorsun. MMO'da öyle bir şey yok. Arkadaşım gelsin, yanımda dursun, iki tane adam keselim, sohbet edelim mantığı hâkim.
Berkan: Bir de eskiden MMO'lara başladığımızda 1-2 sene oynayabiliyorduk. Şu an herhangi bir MMO çıksın da biz oturup 1 sene o oyunu oynayalım, hiç sanmıyorum.
Tuğbek: Bence de sorun bu zaten. Bugün çıkan RYO'lar çok mu kötü sanki?
Berkan: Belki de biz çok alıştık oyundan oyuna atlamaya.
Sinan: Bir de oyunlar hep aynı. Karakter yaratma ekranından geçiyorsun... "Nereye gideceğim? Şunun üstünde ünlem var, gideyim."
Şahap: Ben mesela *WoW*'a arkadaşlarım oynuyor diye başladım. Bir Türk loncası bulduk, oraya girdik falan. Şimdi dönüp baktığımda oradan her hafta beni arayan, görüştüğümüz arkadaşlarım var. Beni zaten oyuna bağlayan oydu, yoksa *WoW* mükemmel oyun, ben bunu çok seviyorum diye değil. Ahmet orada, Mehmet orada... Bir ortam var diye gidiyorum.
Emir: Benim de aynen şimdi çok yakın arkadaşlarım var, hepsi de zamanında *WoW* oynarken tanıştığım insanlar.
Tuğbek:

Dört beş senedir WoW'un düşüşte olduğunu konuşuyoruz sürekli. Düşe düşe 8 milyona düştü. Var mı başka örneği?

Ve ne kadar da güzel RYO'lar çıktı. Mesela *TERA* sağlam bir oyundu. Abi, yeni çıkan RYO'lar tutmuyor bir şekilde.
Şahap: Nedeni, dünyaya çok fazla RYO salmaları oldu bence. Koreliler suyunu çıkarttı. Avrupa ve Amerika, oyunları çok merak etti ama şimdi ısınamıyor da, oradaki o git-gel bozdu işi.
Faruk: Bana haftada beş altı tane Kore ya da Çin yapımı MMORPG düşüyor mesela. *Aion*, *TERA*, *Guild Wars*, bunlar ayrı bir segment oyunlar. Bir de tamamen otomatik vites, karakterini yarattın, bas bas git oyunları var. Bu oyunlardan da çok var.

Bir tarafta yüksek bütçeli sağlam MMORPG'ler can çekişiyor, öbür tarafta sürüsüyle oyun yapıyorsun, bir tanesi tutsa para basmaya başlıyor. Bunu nasıl açıklıyorsun?

Tuğbek: Büyük yapımlarda benim gördüğüm bir numaralı sorun, adamlar kutu satmak için MMO yapıyorlar. Aion da böyleydi, Secret World de böyleydi. Rift, *Age of Conan*... Çünkü adamlar saldılar mı piyasaya, atıyorum 2 milyon kutu mu satıyor, 120 milyon dolar ediyor. Bu paraya çok odaklanıyorlar. Hadi *Aion* falan bir nebze. Ama *Secret World*'ün tutmayacağı, bu oyunun free2play'e düşeceği baştan belli değil mi? Niçin free2play çıkmadı bu oyun? Adamlar bir altı ay ne kadar kutu satsak kârdır dediler. Oradan zihniyeti görüyorsun. En güzel göstergesi şudur: *Aion* çıktı, 3-4 saat sunucu bekliyoruz. Niye? Yeterince sunucu açılmamış. Bastığın kutu sayısı, CD-key miktarı belli. Kaç satacağını tahmin ediyorsun. Sen 2 milyon kutu hazırlarken 200 bin kişilik sunucu açıyorsun. Çünkü şu mantıktasın: «Bu 2 milyon kişinin zaten yarın öbür gün 200 bini kalacak, boşuna şimdiden o kadar sunucu masrafı yapmayayım." Yeni çıkan neredeyse bütün MMO'larda aynısını yaşamıyor muyuz? İnanmıyorlar oyuncuların kalacağına, dertleri kutu satmak. O yüzden ne içerikleri adam gibi, ne servisi bir şeye benziyor.

(Ozan geriden el işareti yapıyor.)

Tuğbek: Ney? Beş dakikamız kalmış.
Volkan: Ne güzel *Aion* oynuyorduk ya.
Serpil: Level atlamak diye bir şey olduğunu öğrenmişti Volkan.
Tuğbek: Volkan o konuda rekora sardı. Yeni skill almadan 23 level mı ne atlamıştı, level 1 skill'ine basa basa böyle...
Volkan: Ben 20 olana kadar herkes 30-35 oluyor... Lan nasıl oynuyorsunuz, aynı oyunu oynuyoruz diyorum. Kaan diyor sen bir şeyi yanlış yapıyorsun ama... Bir gün geldi yanıma, izledi. Olum diğerlerine de bas falan diyor. Hangi diğerleri? Meğer orada öyle bir ağaç yetenek birikmiş, benim adam haldır haldır...
Tuğbek: Volkan tam skill'leri aldı, biz oyunu bıraktık.





SAAT
20:15

Sinan: Nihai bir soru var mı aklınızda? Oyun sektörü iyi mi olacak, kötü mü olacak?
Serpil: Saatlerce konuşup şeye geldik: Bulut.
Eren: Şöyle bir soruyla özetleyebiliriz belki: Oyun sektörünü para mı yönlendiriyor?
Tuğbek: Elbette öyle. Paranın yönlendirmediği bir sektör var mı?
Sinan: Artık öyle maalesef.
Eren: Kullanıcıların, oyuncuların ne kadar etkisi var?
Tuğbek: Parayı harcayarak o etkiyi gösteriyorlar işte. Mesela oyuncular *TERA* gibi bir MMO'yu öldürmeye karar veriyor, ödemiyor para. Kimse oynamıyor, ölüyor oyun.
Berkan: *TERA*'ya çok acıyorum. Facebook'tan bir şey yayınlıyorlar, 12 kişi falan beğeniyor.
Serpil: Diğer taraftan, Eren'in sorusunun şöyle de bir karşılığı var. Valve'ı o kadar konuştuk. Sonuçta oyuncular *Half-Life 3* çıksa deli gibi para harcayacak, değil mi? Ama o oyun çıkmıyor. Oyuncular yönlendirmiş olmuyor bu noktada.
Emir: Daha fazla kazanacağını düşündüğü için bekletiyordur belki.
Tuğbek: Bunlar her piyasada olan şeyler. İki tarafın da etkisi var. Sen tüketici alışkanlıklarıyla o adamı yönlendiriyorsun. Şirketler kararlarını neye göre veriyor dersen, paraya göre veriyor tabii.
Sinan: Oyun sektörü 90'larda, 2000'lerde olduğundan kat kat fazla bir şekilde kapitalizmin parçası haline gelmiş durumda.
Tuğbek: Abi o zaman da öyle değil miydi? E.T. oyununu yoksa niye çöle gömdüler? "E.T. süper tutacak, acele abi, mutlaka yapın oyunu" diye üretilmedi mi o kartuşlar?
Sinan: Dünyayı yönlendiren sektörlerin -enerji sektörü, ilaç sektörü, silah sektörü- yanındaki büyüklüğünü düşünmek lazım. Oyun sektörü eskiden şöyle ufacık bir şeyse şimdi biraz gözükebilir bir gezegencik haline gelmiştir. O yüzden çok daha fazla paralar harcanıyor, çok daha büyük riskler alınıyor. Bu büyüyen sektörün yanında da başka uyducuklar oluşmaya başlıyor. Bağımsız oyunlar, herkesin Kickstarter üzerinden kendi projesine başlayabilmesi... Efendime söyleyeyim, free2play de bambaşka bir gezegen olmaya başladı.
Tuğbek: Online oyunlar bu sene perakende oyunla eşleşiyor. Bu seneden itibaren online oyunların büyüklüğü, mobil de dahil buna, EA ile Activision'la toplamda aynı büyüklüğe geldi. Eğer aynı eğriyle giderse, sanıyorum 2020'deydi, perakende sektörünün iki misline çıkmış olacak. Oyunlar da bütün sektörde %50 büyümüş olacak.
Faruk: Para yönlendiriyor dedik ya... Bir zamanlar oyun sektörünü ciddiye alsınlar diye bağırıyorduk, şimdi de ciddiye aldılar beğenmiyoruz abi ya.
Sinan: Fazla ciddiye alınca da böyle oluyormuş demek ki...

(Salona sessizlik hâkim olur.)

Tuğbek: Tamam mı, bitti mi?
Berkan: Çok oynamayın, gözleriniz ağrımasın!

















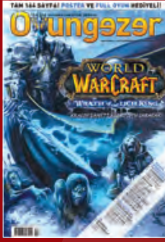
















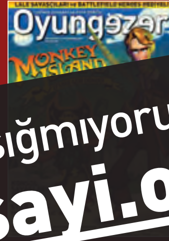
















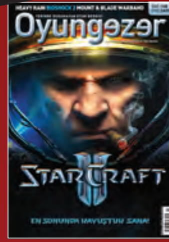


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

THE LAST OF US™

Uygarlığın sonundaki insanlığın hikâyesidir bu (sf. 68)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **113. sayfaya** davet ediyoruz.



BU TÜNELİN SONUNDA IŞIK VAR -ALİ SEZGİN

METRO LAST LIGHT


Bölgede bulunan anomaliler Arthyom'a felaketi birinci elden yaşama şansı veriyor.

GEREK BİREYSEL, gerekse de insanlık olarak geçmişimize baktığımızda karşımıza çıkacak olan başarı ve başarısızlıklarımızdan daha önemli bir şey varsa o da yaptığımız tercihlerdir. Sonunda ulaştığımız nokta, başta hesapladığımızdan çok farklı olsa bile tercihlerimizin sonucudur. Artyom için de durumun farklı olduğunu sanmıyorum. Muhtemelen gelecek planları arasında, nükleer felaket sonrası izbe Moskova metrolarında yaşamak yoktu. Yüzeyde radyasyon yüzünden mutasyona uğramış yaratıkların neden olduğu akla hayale gelmeyecek kâbuslar, anomaliler, yeraltındaysa anlamsız gruplaşmalar yüzünden birbirini yiyen insanlardan kurulu bir dünyada yaşamak en saçma yaşam formunun bile tercihi olamaz zaten. Metro tünellerinin içinde masumiyet yok; ne susup göz yummak masumane, ne de taraf olmak. Yaşamak başlı başına lanetlenmiş olmak demek *Metro: Last Light*'ta.

Metro 2033'de Artyom kimsenin bilmediği ve tünel halkı tarafından mitolojik bir bir peri masalı gibi bahsettiği üçüncü bir taraf ve belki de yeni bir yol bulmuştu; Karanlıktakiler. Muhtemelen mutasyona uğrayan insanlardan ortaya çıkmış bu ırk, insanlığın kurtuluşu olabileceği gibi, hayatta kalan herkesi rahatlıkla yok edebilecek, durdurulamaz bir güç de olabilirdi ki bu da bir karar verilmesi anlamına geliyordu. Verdiği karar ne olursa olsun gelişen olaylar Artyom'un aklına hayatının en önemli anını mahvettiği fikrini kazıyacaktı.

Metro: Last Light ilk oyunun ardından bu şartlar altında başlıyor. Artyom'un kararından sonra Karanlıktakiler ortadan kaybolmuş, insanlık olarak bir kez daha tünellerdeki bütün zorluklara ve çatışmalara rağmen hayatta kalmaya çabası içindeyiz. Normalde çok azımız hatalarımızı telafi etme şansı buluruz, Artyom da o şansı bir çocukta buluyor. Karanlık ırkın bir çocuk üyesinin hâlâ ortalıkta olduğunu keşfeden kahramanımız bütünüyle geç kalmış olmadığını fark ediyor.

Metro 2033'ü başarılı kılan senaryoya bağımlı oynanış tarzı *Last Light*'ta da varlığını sürdürüyor. Farklı kurallara sahip bir dünyada, kendi kurallarıyla oynayan bir oyundan bahsediyoruz. Oyun boyunca Artyom için yüzey ve yeraltı olmak üzere iki farklı dünya olacak ve ikisinin birbirinden farklı kuralları var. Tüneller içinde de mutantlar var, var olmasına ama yeraltında asıl tehdit insanlık. Bir tarafta Nazi sempatizanı Fourth Reich, diğer tarafta Kızıllar ve hepsinin ortasında Artyom'un korucu ekibiyle birlikte kalan masumlar. Yeraltında güvenilecek insan sayısı az, birbirine güvenenlerse daha da az. Dolayısıyla herkesin elinin tetikte olmasına bir süre sonra alışıyorsunuz. Daha da önemlisi çoğu durumda gürültülü ve göstere göstere gelen mutantlar, silah kullanan ve ekip halinde ilerleyen grupların yanında ancak bir kedi kadar tehlikeli kalıyorlar. Dilerseniz oyunu çatışmalara girerek de oynayabilirsiniz ancak yeraltında yaşamanın anahtarı sessizlik. Artyom çoğunlukla yalnız bir kurt ve gerçek bir avcı. Bunu nasıl kullanacağı oyuncuya bırakılmış. İster gümbür gümbür gider önünüze gelen herkesi çatışmaya girerek haklarsınız, isterseniz kimse fark etmeden yanlarından geçer gider veya sırayla tek tek avlarsınız.

Yüzeyde ise bambaşka bir dünya ve farklı kurallar söz konusu. Harabeye dönmüş Moskova'da silahınıza susturucu takmak, gölgeleri kullanmak veya işleri sessizce halletmenin bir önemi yok. Artyom taktığı gaz maskesinin ardındaki sınırlı oksijen ve karşısındaki sayısız tehdit sebebiyle işini mümkün olduğunca çabuk bitirmeye odaklanmak zorunda. Zira filtreniz dayansa bile böyle bir ortamda her nefesiniz, sonuncusu olabilir.


Mutantlar ya aşırı atikler ya da delinemez zırhlara sahipler. İki türlü de başınız belada.


Yüzeye yapılan her tırmanış bir başka ölüm tehlikesini beraberinde getiriyor

Oyunun senaryosunu co-op oynarsanız daha az sıkılıyorsunuz. Takım arkadaşımın suratına Facehugger yapışmıştı, adamı kurtarmamıza rağmen oyun sonuna kadar suratında bu şirin şeyle dolaştı.

LÜTFEN İSTASYONUMUZDA AHLÂK KURALLARINA UYALIM

Son dönem FPS'lerde iki farklı sunum tarzı olduğunu görüyoruz. Biri *Far Cry* gibi oyuncuyu serbest bırakan bir açık dünyada küçük ara sahnelerle hikâyeyi yedirirken, diğeri anlatımı oyunun tamamına yayarak oyuncuyu belli bir izi sürmeye yönlendiriyor. *Metro: Last Light* ise bu ikisinin arasında bir yol tutturmaya çalışıyor ama pek olmuyor. Yan yollar ve normalde gitmeniz gerekmeyen ara sokaklar, bir iki yaratık çatışması ve fazladan mühimmat bulmanızı sağlamaktan başka bir şey katmıyor. Bu sebeple oyunun çizgiselliği öne çıkıyor. Neyse ki anlatacak iyi bir öyküsü, oyun boyunca size eşlik edecek kaliteli karakterleri ve elbette bolca önceden hazırlanmış sahneleri var ve bu sayede boş boş, anlamsızca ortalıkta gezdiğiniz anlara veya sırf aksiyon olsun diye önünüze serpiştirilen düşmanlara pek rastlamıyorsunuz. Eğer yürüdüğünüz caddede annesiyle konuşan küçük bir çocuk veya uzaktan sizi kesen bir mutant görürseniz bilin ki onun o anda, orada olmasının bir amacı var. Yani bir saniye sonra o mutant üstünüze atlayacak, anne-kız konuşurken kulağınıza çok önemli bir bilgi takılacak… Bir roman uyarlaması olmasının sonucu olarak Metro evreninin oldukça derin bir öyküsü ve iyi düşünülmüş karakterleri var. Oyunu önünüze gelen her şeyi öldürmeden biraz da bekleyip dinleyerek oynarsanız alacağınız zevkin katlanarak artacağından emin olabilirsiniz.

>>

KORUCUDAN MOD MU OLURMUŞ?

Metro: Last Light'ın en tartışmalı konularından biri de Ranger Mode oldu. Oyuncu arayüzünü tamamen oyundan çıkartan, hem Artyom hem de hasımlarının verdiği hasarı katlarca artıran bu mod, yapımcılar tarafından Last Light'ı oynamanın gerçek yolu olarak gösterilmişti. Önsipariş veren oyuncular Ranger Mode'a bedava sahip olurken, geriye kalan şansız grup bu modu 5$ karşılığında satın alabiliyor. 4A Games utanarak da olsa bunun tereyağından yağ çıkarmaya çalışan THQ'nun kararı sonucu oluşturulduğunu söylese de, zorluk modlarından para almaya çalışmanın savunulacak bir yanı yok. Ranger modu her ne kadar oynanışı fazlasıyla değiştiriyor olsa da, bilinçli oyuncuların böyle bir "eklentiye" beş dolar bayacaklarını ve baymalarını gerektiğini açıkça düşünmüyorum.



Efsanevi Bolshoy Tiyatrosu, savaş sonrasında da varlığını sürdürüyor.

>> *2033*'ü az biraz oynadıysanız bu noktada *Last Light*'ın büyüsünün nereden geldiğini de anlıyorsunuzdur. İnsanı gerçekten geren ortamlar, iyi bir öykü ve hepsinin üstüne sahte gelmeyen ve yaşayan bir dünya birleşince ortaya unutulmaz anlar yaşadığınız bir oyun çıkıyor. Dünya trajedisini bir masal gibi anlatmıyor, oyun içinde size yaşatıyor.

Last Light'ta özellikle içinde bulunduğunuz istasyonları hızlıca geçmek yerine biraz konuşmalara kulak misafiri olursanız duyacağınız öyküler sayesinde, burada sahip çıkılması gereken tek canın Artyom olmadığını daha iyi anlayacaksınız. Bolşoy Tiyatrosu'nun altında hayatta kalmayı başarmış aktörlerin durumu, belki de hiç gelmeyecek annesini bekleyen ufak çocuk ve bir şekilde silahlanıp taraf seçmeye çalışan mülteciler... *Last Light*'ta yanından geçip gittiğiniz insanların hemen hepsinde bir hikâye var ve ne yazık ki çok azının nereye vardığından haberdar olacaksınız. Zira Artyom'un amacı, yeraltı sakinlerinin küçük "dertlerinin" çok üstünde duruyor. İlk oyunda olduğu gibi ara ara Artyom'a eşlik edecek karakterler de olacak ki öyküyü ve dünyayı daha çok onlarla birlikteyken öğreneceksiniz. Bu yüzden, tek tabanca takıldığımız bölümler de eğlenceli olsa da, ben şahsen en çok zevki yanımda yol arkadaşı varken aldım. Rus karakterlerin aksanına sempatim bir yana, *Half-Life 2*'nin Alyx'li bölümlerinin havasını solumak da iyi geldi. Farklı farklı karakterlerin her biri ilginç ve şahsına münhasır. Ayrıca Artyom her yeri biliyor olsa da biz bilmiyoruz. Dolayısıyla devasa örümcek mutantlar, amfibik balıklar ve nazilerle dolu tünellerde neyin ne olduğunu ve artlarında yatan küçük öyküleri birinden dinlemek önemli hale geliyor.

2033, çıktığı dönemde "bana mısın" demeyen bilgisayarı bile zorlayan, karşılığını muhteşem görsellerle veren bir oyundu ki *Last Light* da bu konuda abisinden çok farklı sayılmaz. 4A Engine ışıklandırma konusunda ciddi anlamda çok farklı işler yapabilen bir motor ve oyun da bunu çok iyi kullanıyor. Gizliliğin oyunda önemli yer tuttuğunu söylemiştim ki bu da doğrudan ışıkları kontrol etmeyi gerektiriyor. Aynı ilk oyunda olduğu gibi bulunduğunuz yerdeki ampülleri söküp fenerleri söndürmek bir çözüm elbette. İş uzayacak gibiyse, doğrudan sigortaları kapatıp kargaşadan faydalanmak da bir seçenek. Işığın gerçekten kendini gösterdiği yerlerden biri de yeraltından yüzeye yapılan geçişlerde ortaya çıkıyor. Herkesin yeraltında yaşadığı bir evrende ışığın kötülüğü temsil eden bir öğe olarak gösterilmesi ezber bozmayı gerektiren bir hareket ama bunun hakkından fazlasıyla güzel bir şekilde gelinmiş. Ne zaman yüzeyden ışık gelse, ne zaman gözleriniz kamaşsa bir tehlikenin içine düştüğünüzü hissediyorsunuz. Zira yüzeye çıkmak veya en azından yaklaşmak mutant belasıyla çok yakında karşı karşıya kalacağınız anlamına geliyor.


Soviyet Rusya'da nehir bota biner.

Metro: Last Light



>

Metro 2033



>

Rage



ARTİST NE ARAR METRODA?

Metro: Last Light'ın aksiyon yönünün diğer oyunlardan fazla farkı yok. Artyom toplamda üç silah taşıyabiliyor ve bunun yanında fırlatabilir bıçaklar, bomba ve mayın gibi yan ekipmanlar kullanıyor. Oyunun para birimi hâlâ kurşun. Felaketten sonra yeraltında üretilen kalitesiz kurşunlardan değil, orijinal gerçek kurşunlardan bahsediyorum ama. Acil durumlarda veya dilerseniz bu kurşunları doğrudan silahınıza takıp asıl amacına uygun da kullanabilirsiniz ancak bu savurganlık olur. Oyunu normal seviyede oynuyorsanız zaten kıtlık çekmeniz söz konusu değil, hatta yağmaladığınız insanlardan çıkacak mühimmatla bütün oyunu havaya ateş ederek bitirebilirsiniz muhtemelen. Zor seviyede ve Ranger (açıklaması için sizi kutucuğa alalım) modundaysa olaylar biraz değişiyor. Kurşun bulmak zorlaştığı için, çatışmaya girmek çok daha zor durumlarda hayati önem taşıyacak kaynakların harcanması anlamına geldiğinden çok da tercih edilecek bir şey değil. Ayrıca bırak silah gürültüsünü, bu şartlarda nefes almak bile karşınızdaki tehlikeyi büyüten bir hareket. Tabii yüzeydeyseniz durum farklı; orada asıl sorununuz kurşun değil, oksijen. Bu yüzden de en hızlı ve en temkili yolu bulmanız gerekiyor.

İlk oyunun önemli eksiklerinden biri de onca farklı silaha rağmen vuruş hissinin olmamasıydı. Özellikle kalabalık mutant gruplarına karşı savaşmak bu sorun yüzünden bir kâbusa dönüşebiliyordu. Sonuçta yediği kurşunlara hiç tepki vermeden üstünüze doğru yürümeye devam eden bir mu-



METRO 2035'E HOŞ GELDİNİZ!

Metro Last Light'ın önemli süprizlerinden biri, yeni kitabın duyurusunun oyun üzerinden yapılmış olması. Bu yıl çıkacak olan kitap, Last Light'ın öyküsünü detaylı olarak anlatıyor ve oyunda bazı noktalarda hızlıca geçip giden karakterleri derinlemesine inceliyor olacak.

İlk oyundakinin aksine burada daha iyi korunmuş istasyonlar görmek mümkün.

Bir zamanların güçlü Moskova'sı artık yıkıntılardan başka bir şey değil.

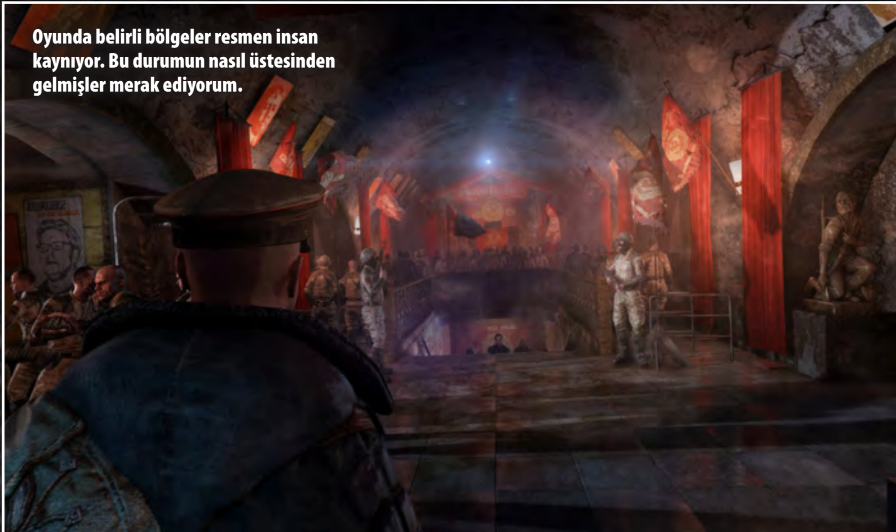




tant görünce, ister istemez kontrolünüzü kaybediyordunuz. Vuruş hissinin olmaması, özellikle uzun mesafelerden atış yapmak yerine yaratıkları yakın mesafeden haklama gereksinimi yaratıyordu, çünkü uzaktan sallanan kurşunların isabet edip etmediğini dahi anlayamıyorduk. *Last Light* bu duruma iki basit çözüm getirmiş. Birincisi, yaratıklar artık isabet aldıklarına az da olsa tökezleyip tepki gösteriyorlar. İkinci yenilikse artık hedefleri vurduktan sonra hem imleç üzerinde işaret hem de ufak bir vuruş sesi çıkması. Bu yeniliği hem insanlara hem de mutantlara zırh ekleyerek pekiştirmişler ki artık hasımlarınızın açığını vurmadan kurşun sallamak en fazla zırhtan kurşunların sekmesine neden oluyor. Özellikle Reich ile boğuşurken, alarm verilmesi durumunda gelen zırhlı devriyeler ve daha önce bahsettiğim örümcek mutantlar bu konuda insanı fazlasıyla geriyor. Spiderbug'lar özellikle ilginç yaratıklar. Artyom'un onları haklaması için feneriyle ışığı üzerlerine tutup yaratıkların kasılıp zırhsız karınlarını açığa çıkarmalarını sağlaması gerekiyor ki bu kolay bir iş sayılmaz. Özellikle de yaratıkların inindeyken, bu sevgili böceklerden 5-6 tanesi etrafınızı sarmış bekliyorsa.

Metro: Last Light'ın sevdiğim yanlarından biri de oyunda iyi silah diye bir şeyin olmayışı. Tamamı modifiye edilen silahlar, bazı durumlarda avantajlı olsalar da, tam tersine hiç işe yaramaz hale de gelebiliyorlar. Örneğin çoğu oyunda laf olsun diye konan pompalı tüfek, burada mutant saldırılarına karşı resmen hayat kurtarıyor. Ancak aynı silahla, zırh kuşanmış ve belirli noktalarına hasar verilmesi gereken düşmanlara denk gelirseniz, vasiyetinizi yazmaya başlayabilirsiniz. Farklı eklenti ve silahlara hem hakladığınız düşmanların üzerinden hem de Artyom'la yol üstünde uğrayacağınız istasyonlardan ulaşabiliyorsunuz. Yine de öyle ilerledikçe karşınıza süper silahlar çıkmasını beklemeyin derim ben. Örnek vermem gerekirse ilk yarım saatte bulduğun susturuculu makinalı tüfeği neredeyse oyunun sonuna kadar kullandım ben.

Oyunun sonu demişken belirtmesem olmaz, *Metro: Last Light* öyle aman aman uzun bir oyun değil. Eğer gizlilikle çok uğraşmadan ve yan yollara takılmadan oynamaya kalkarsanız ve bir de üstüne zorluk seviyesini çok yüksek tutmazsanız yaklaşık beş saat içinde bitiveriyor. Bu durum elbette oyuna onca para saydıktan sonra canınızı sıkacaktır. Ancak söylediğim üzere çok sağlam öyküsü olan ve farklı farklı oynanış çeşitlerine müsade eden bir oyun bu. Size tavsiyem oyunun zorluk derecesini, alışık olduğunuzdan bir tık yukarı çekmeniz olacak. Çünkü *Last Light* korkmanız, saklanmanız, elinizdeki kurşunu düşünerek oynamanız gereken bir oyun. Her çatışmaya gönül rahatlığıyla girip sağ çıkabiliyorsanız bir yerlerde yanlış yapıyorsunuz demektir.



Oyunda belirli bölgeler resmen insan kaynıyor. Bu durumun nasıl üstesinden gelmişler merak ediyorum.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** 4A Games → **Dağıtım:** Deep Silver → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 50$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** metro2033.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Muhteşem atmosfer ✔ Yaratık çeşitliliği
- ✔ Canlı ve heyecanlı karakterler
- ✖ Çok fazla hata var ✖ Tadımlık sahneler ve karakterler
- ✖ Öykü ilk oyundaki kadar sağlam değil

KOMÜNİST MAKİNİST

Kısa oyun süresini bir kenara bırakırsak, *Metro: Last Light*'ın çok da yakınılacak bir yanı yok. Oyun hâlâ sistem canavarı ama eskisi gibi çok abartılı cihazlar olmadan da oldukça iyi sonuçlara ulaşmak mümkün. 4A Games'in batan dağıtımcısı THQ'nun altında çalıştıkları dönemde, motoru cilalayacak fazlasıyla zamanı olmuş. Ne yazık ki oyunun kendisinde unutulmuş, yarım bırakılmış işler var. Artyom'un içinden geçip takılabildiği objeler, özellikle istasyonlarda karakterlerin birbirine veya daha kötüsü size takılıp oyunu kitlemesi gibi şeylerden bahsediyorum. Yapay zekâda da sorunlar var; tamam ortam karanlık ama 2 metre ötede arkadaşı devrilen bir nöbetçinin öyle boş boş bakmaması lazım yahu. İnsanlar grup halinde savaşmak ve bomba kullanmak konusunda çok başarısız. Genel olarak çatışmalar iki tarafın karşılıklı olarak bir yere saklanıp, arada sırada ateş etmesinden öteye geçemiyor. Oysa 5-6 kişilik gruplar aktif olarak etrafınızı sarmaya veya arkadan dolanıp bombaları etkili kullanmaya çalışsa heyecan dozu daha da yükselebilirmiş. Bunun yerine köşelere takılıp aramızdaki duvara ateş ederek beni haklamaya çalışan tiplerle boğuşmam gerekiyor. Projenin maddi sorunları olmasaydı bu düzeltmeler eminim ki yapılırdı.

Bu ufak sorunları bir yana koyarsak, karşımızda *Half-Life 2* tadında ama ondan çok daha karanlık bir dünyada geçen bir oyun var ve gözünüz alıştıktan sonra bu karanlığı sevmeye başlayacağınıza şüpheniz olmasın.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Durağı kaçırdık ama olsun, önemli olan yolculuktur.

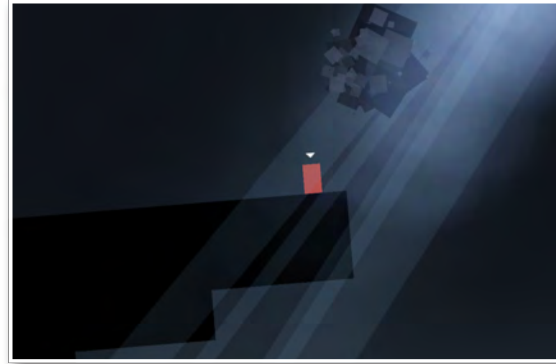
8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

ZIPLAMAK VE ARKADAŞLIK HAKKINDA BİR OYUN -MERT YİĞİT DOĞRU



PC PS3 PS Vita



Yalnızım a dostlar...



YAZIYA "SANIRIM HER ŞEY *Tetris*'le başladı" diyerek başlamayı düşünüyordum. Belki hâlâ en iyi giriş cümlesi bu olabilir ama şu an bir incelemenin giriş kısmına konsantre olmak çok zor, çünkü ofiste bir yandan Sinan *The Last of Us* oynuyor ve bütün dergi başına toplanmış hayranlıkla izliyoruz. Oyunda öyle büyük bir duygu yoğunluğu var ki düşündüğüm giriş cümlesi beni daha çok şaşırtıyor. Oyunlar reflekslerimize hitap eden eğlence araçlarından ruhumuza kadar dokunabilen sanat eserlerine nasıl dönüştü diye düşünüyorum bir yandan da. Planladığım girişte *Tetris* sayesinde oyunların herkese hitap etmeye başlamasından dem vuracaktım, fazla da uzaklaşmış sayılmam aslında. Herkese hitap etmeye başlaması oyunların geçirdiği bu evrimi kaçınılmaz hale getirdi diyebiliriz. Bu evrim basamaklarını tırmanırken hem özüne sadık kalıp hem de yenilikçi olabilmek ise bağımsız oyun yapımcılarının en başarılı olduğu konulardan biri. *Tetris*'le başlayan bu macera elimizdeki oyun *Thomas Was Alone* ile nerelere kadar gelmiş bir inceleyelim bakalım.

Neden *Tetris*? *Tetris* şekillerine benzeyen yapay zekâ sahibi pikselleri yönettiğimiz bir platform-bulmaca oyunu olan *Thomas Was Alone*'da aynen *Tetris*'de ki gibi 7 farklı renge ve 7 farklı özelliğe sahip şeklin olması oyunu tek başına yapan Mike Bithell'in bu eski klasiğe bir saygı duruşunda bulunduğunu gösteriyor. Kendilerine "şekil" dedim kusura bakmasınlar, oyunda yönlendirdiğimiz yapay zekâ sahibi pikseller bir birey gibi yansıtılmış ve hepsinin bir ismi var. Thomas ise baş karakterimiz. Zaten oyun bu noktada basit bir platform ve bulmaca oyununun dışına çıkıyor aslında. Karakterlerin hepsi gerçekten birbirlerinden farklı ve onları anlatan dış ses sayesinde İngiliz aksanı ve mizahın dibine vuruyoruz. Bu noktada ünlü İngiliz yazar ve komedyen Danny Wallace'a teşekkür etmek gerekiyor. Kendisi hakkında bilgiyi bu sayfada bir yerlerde bulacaksınız zaten. Ama övgü işini burada halledelim. Oyundaki dış sesin metinlerini de kendisi yazmış durumda. Bu metinlerde Thomas ve arkadaşlarının düşüncelerini, tepkilerini, birbirleri ile ilişkilerini anlatarak oyun boyunca gülümsememizi sağlıyor. İngiliz tarzı kara mizah ve sarkazm derken o piksellerin birer birey olduğuna ve ruhu olduğuna inanmaya başladığınızda oyunun amaçladığı tadı yakalayıp onların çabalarını, arkadaşlıklarını, yalnızlıklarını ve bulundukları piksel dünyasını sorgulamalarını hissedip paylaşıyorsunuz. Bütün bunlar oyunun yapımcısı Mike Bithell'in fikri tabii ki de ama Danny Wallace mizahı ve o güzelim aksan olmasa oyunun şimdiki halinden birkaç adım geride olması kaçınılmazmış bence. İyi bir fikrin ve konseptin basit bir oyunu ne derece ileri götürdüğünün kanlı canlı örneğini görüyoruz karşımızda.

KİMDİR BU DANNY WALLACE?

İngiliz yazar, oyuncu ve mizahçıdır. Bir sene boyunca her şeye evet demesini ve başından geçenleri anlattığı YES MAN isimli kitabının, baş rolünde Jim Carrey'nin rol aldığı filmini birçoğumuz izlemiştir. Oyun dünyası ile de haşır neşir bir insandır. Assassin's Creed serilerinden hatırlayacağımız Shaun Hastings karakteri bizzat kendisidir. Hem yazıp hem seslendirmiştir. Join Me isimli kitabı da yakında sinemaya hazırlanacak olan komedyenin ismini oyun dünyasında daha fazla duyacağımızdan eminim.



VE BİRAZ DA YALNIZLIK HAKKINDA...

Zannedilmesin ki oyundaki bulmacalar ve platform öğeleri yetersiz. Çok daha zorlarını ve zekilerini gördük ama Thomas ve arkadaşlarının bu piksel devrimini yaparken karşılaştığı güçlükler de yeteri kadar zor. Oyundaki her karakterin farklı bir özelliği var ve onları ait oldukları portallara götürmek için bu özellikleri takım oyunu halinde kullanmanız gerekiyor. Mesela bir karakterimiz suda batmıyor, bir diğeri daha uzağa zıplıyor, bir diğeri ise üstüne çıkan karakteri daha yukarı zıplatıyor. Dilediğiniz an dilediğiniz karaktere geçiş yapabiliyor ve onu yönlendiriyorsunuz. Bu sayede bölümün sonuna ulaşmanızı sağlayacak taktiği keşfedip uygulayarak 90'a yakın odayı bitirmeye çalışıyorsunuz.

Bağımsız oyunlarda duymaya alıştık aslında ama bu oyunda da harika müzikler bize eşlik ediyor. Aynı oyunun diğer öğeleri gibi kusursuz bir şekilde oyunun bütününü tamamlayan parçalardan biri de müzikler oluyor. Bir çok elementin bir araya geldiği tek parça bir oyun *Thomas Was Alone*, ama bunu hissettirmemeyi başarmış bir bütün olabilmiş nadir oyunlardan. Çok fazla olmayan eksilerini örtebilmeyi bu şekilde başarmış. Belki bazı basit bölüm tasarımları ya da arka sesin bazen gözden kaçması gibi eksileri var ama birkaç *Tetris* bozması şeklin sizi ekran başına kilitleyip bir de üstüne bir şeyler hissettirebilmesi en azından güldürmesi büyük başarı. Bağımsız oyunların yüz aklarından biriyle daha karşı karşıyayız. Bu kısa süren eğlenceyi kaçırmayın.



Thomas ve arkadaşları toplantıda.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Danny Wallace! ✓ Müzikler ve seslendirme ✓ Bölüm tasarımları...
✗ ...ama bazıları da çok basit ✗ Gamepad desteği yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Artık yalnız değilsin Thomas. Biz varız!

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Platform-Bulmaca → **Yapım:** Mike Bithell → **Dağıtım:** Bossa Studios → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 10$ (PSN)



MAHALLE KAVGASINA SALVADOR DALİ'Yİ ÇAĞIRMAK -BERKAN CESUR

BANA KALIRSA asıl soru gündelik hayatınızın ne kadar güzel olduğu değil, ne kadar rutin olmadığı. Her gün aynı yerde, aynı şekilde, aynı zaman aralıklarında yaptığınız işleriniz ile gece uyurken ne kadar farklı rüya görecek kadar malzeme çıkarabilirsiniz ki? Oyun endüstrisinde öyle anlar oluyor ki, bir adam çıkıyor, tüm rutinleri bozuyor ve sizi bu dünya ile hiçbir alakası olmayan başka bir yerin varlığına inandırabiliyor. Anca uzun süren bir rüyada gerçekliğine inanabileceğiniz bir evreni, buram buram kokluyor, konuşan ve kasket takan bir tavus kuşuna bile yadırgayan gözlerle bakmayabiliyorsunuz. Unutmadan, *Zeno Clash 2*'den bahsediyorsak bir de o tavus kuşuna yumruk atmanız gerekebiliyor, aman hayvan hakları dernekleri duymasın.

İlk oyununun sürreal evreni ile biz oyun severleri çeken *Zeno Clash*, "nasıl tanımlasam bilemedim" tarzı bir oyun. Eminim ki grafik tasarımcıları oyuna ait öğeleri çizerken çok eğlenmiştir; oyunda yarı masa, yarı aslan bir karakter bile var! Masa diyorum! Tüm bu garipliğin arasında biz kimiz, niye buradayız derseniz ise, derin de olmasa hikâyemiz şöyle; her şey ilk oyundaki FatherMother'ın bu sefer kurtarılması



ile başlıyor. Bu hapsedilme hükmünü veren Golem'i darmaduman etme planları ile yola çıkan Ghat (karakterimizin adı bu), kız kardeşinin yardımıyla birlikte, taş üstünde taş, baş üstünde baş kondurmuyor. Derin olmayan hikâyesinin içinde bazen ne yaptığınızı anlamasanız da, *Zeno Clash 2*'nin yumruk kombolarının çeşitliliği zaten ne yaparsanız yapın eğlenmenizi sağlıyor. Ama hep aynı şekilde... Oyunun görselleri ne kadar çeşitlenip beyninizin en uç kıvrımlarına mavi ekran hatası verdirse de, yaptığınız şeyler hep aynı, düşman seni görsün, düşmanı yumruklarınla al-aşağı et, o sırada birkaç bug yaşansın, duvara koşturmaya çalışan kız kardeşini doğru yola sokmaya çalış... *Zeno Clash 2* bu haliyle epey romantik melodiye sahip bir parçanın, sözleriyle palyaçoların makyaj masraflarını anlatması tadını veriyor (böyle oyuna böyle absürd tanım lazım).

DAM ÜSTÜNDE SAKSAĞAN, GEL BİZE BAZI BAZI

Yapımcılar oyunun uçuk kaçık dünyasına öyle alışmış olacak ki, sanıyorum diyalogları da aynı anlamsızlıkta yazalım demişler. Neler döndüğünü anlamanız için kafa yormanız, yorsanız bile anlamamanız böyle farklı ve derin hikâyeye sahip olabilecek bir oyunu ciddiye alınmaz bir oyun haline getirmiş. Aynı uçukluğun *Star Wars* evreninde harika bir altyapıyla sunulduğunu düşünürsek, böylesine ilginç diyarları sırf gerçek dışı olduğu için ciddiye almamamız gibi bir durum da söz konusu değil. Hayır, ev arkadaşımın Almanya seyahatinden getirdiği enfes çikolatalar ile kafayı bulduğumdan mı anlamıyorum diye birkaç kere irdeledim, yok


"O an"

arkadaş, oyun grafikleri ne kadar saçma ve sıra dışı ise, gidişat ve mekanikler de bir o kadar dengesiz. Tutorial modunda size öğretilen saldırı ve savunma kombinasyonları ne kadar çeşitli gözükse de, tüm oyun boyu orda öğretilenleri yaptığımızı düşünürsek oyun bu konuda da sınıfta kalıyor. Zaten Unreal 3 motorunu da sorunsuz bir şekilde optimize edemediklerinden, aktif hareket isteyen komboları oyun içerisinde yaşanan gecikme sorunlarından dolayı bir türlü başaramıyorsunuz. Bari zıplama olsaydı da, hareket kabiliyetimiz çok olsaydı diyoruz, *Zeno Clash 2* o konuda da bizi yüzüstü bırakabiliyor. Son umudumuz co-op modunun da hiç olmasa olurmuş hallerinden sonra,geriye söylenecek tek bir şey kalıyor: Eh bizden bu kadar... Düşünüyorum da bu oyun adeta her biri Dali tablosu gibi olan mekân tasarımlarındaki başarısını dövüş ve hikâye mekaniklerine de yansıtabilseydi ne olurdu. Şu haliyle oyun içindeki yumruk kombolarından birisini oyunun kutusu hak ediyor...


Bir süre sonra oyun "acaba ne yapacağım" değil "ne göreceğim" oyununa dönüyor

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ace Team → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme (Steam):** 20$ → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://www.zenoclash2.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Gerçekçi yumruk efektleri
- ✔ Salvador Dali tablosu gibi bir atmosfer
- ✖ Hep aynı şeyleri tekrar etmek
- ✖ Hikaye yavanlığı
- ✖ Tonlarca bug
- ✖ Fiyatı

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Resimlerine bakmak için gazete alanlardansanız, iyi bir seçim olabilir.

5,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

MACERAYI BİTİRMİYORUZ ARKADAŞ! -SARP KÜRKCÜ

Might & Magic Heroes VI Shades of Darkness

2011 YILINDA bilgisayarlarımıza gelen, öncesinde yapımcı videolarındaki kişilerin seslerini değiştirerek şirin olmaya çalışırken rahatsızlık veren oyunumuz bitmiyor arkadaşlar. Daha doğrusu bitemiyor, çünkü üçüncü macera paketimiz *Shade of Darkness* (SoD), kara elfleri de yanına alıp bizi ziyarete geldi.


"Sözde" müttefiklerimiz Faceless'lar.

Üstelik, yanlarında fazladan bir de "Necropolis" senaryosu getirdiler. Sıvayalım kollarımızı, koşturalım kahramanlarımızı. Yapılacak çok iş, az da zaman var.

Hele bir adım atabilsem oyunuma

Oyunun getirdiklerinden ve özelliklerinden bahsetmeden önce, bana uzun süreler sancı çektirmiş CONFLUX sisteminden başlamak istiyorum. Bu acılı kelimeyi kazıyın beyninize, çünkü her oyunu açtığınızda bir süre bakacaksınız. UPlay ile zaten yıldızım barışmamıştı, CONFLUX da farklı değil. Bundan sonra Ubisoft oyunları için "U*(shall not)*Play" sisteminin parçası diyeceğim. Çünkü Gandalf'ın Balrog'a geçit vermemesi gibi, oyun da bağlanamadığı takdirde ne kayıt dosyalarımıza, ne de içeriğe geçit veriyor. Anlayacağınız, insanı soğutan kötü bir sistem. Final notunu alın, 3 tam puan düşürün bu sistemi incelemeye dahil etmek istiyorsanız. Ben yapamadım, çünkü üstüne oturduğu sistem ne kadar kötü olursa olsun, *SoD* güzellikleri olan bir macera paketi. Tabii asıl oyun olmadan da çalıştığını belirtmek lazım. *Heroes VI*'ya elinizi sürmediyseniz eğer, başlamak için *SoD* fena bir yer sayılmaz.

Dile kolay, tam 100 yıl

Heroes VI'nın tam 100 yıl sonrasında geçiyor maceramız. Kara elfler, kuzenleri savaşta onlara yardım etmeyince, Kraliçe Tuidhana çareyi inandıkları ejderha tanrısını değiştirip Malissa'ya, Karanlığın Ejder Tanrıçası'na sada-

CONFLUX ekranı varken, bir çay koyun gelin siz.




Altında bineği, arkasında hayranları ile Prens Raelag.

kat yemini etmekte bulur. Sonucunda sözde yardımcı olacak "Faceless"lar ne yeraltında cücelere karşı, ne de yer yüzünde insanlara karşı destek sunuyorlar. Kraliçenin ölümüyle bölünmüş, birbirine güvenmeyen klanlardan oluşan kara elfler, biraz dertli. Biz ise, Kraliçe Tuidhana'nın 3 çocuğundan birisini, Raelag'ı yönetiyoruz. Karizmatik, onurlu ve vicdanlı bu kara elf, kendince halkını toplamak, bir araya getirmek ve onlara yaşanabilir daha güzel bir hayat sunmaya çalışıyor. Bunun için de geçmişte kalmış bir kütüphanenin peşinde. Bu süreçte diğer iki erkek kardeşi Sylsai ve Menan ona kimi zaman zorluk çıkarıyor, kimi zaman da destek oluyor. Ama asıl karakterimiz, bu genç büyücü.

Hikâyesinin dışında, Raelag ne yazık ki Holywood filmlerinden çıkmış gibi konuşuyor, çok da çiğ espriler yapıyor. Aynı anda hem bu kadar alaycı, hem de çevresindekileri bu kadar önemseyen sorumluluk sahibi bir karakter nasıl olabiliyor, o vurguları yapıp nasıl kötek yemiyor ben anlayamadım. Ama daha kötülerini gördüğüm için çok laf etmeden, birkaç sahnede atmosferi bozduğunu söyleyip geçeceğim.

SoD, oyuna '*Dungeon*' grubunu getiriyor ki, daha çok gizlilik ve hız temalı karakterlerden oluşuyor bu grup. Yine kendisinden önceki ana oyun ve macera paketlerinden bildiğiniz üç ayrı sınıfa sahipler. Kutuda 'Dungeon' grubunun yaratıklarını görebileceğiniz gibi temelde üç çekirdek (core), üç seçkin (elite) ve bir şampiyon (champion) seçeneğimiz var. Bunlardan iki tanesi uzaktan saldırısında verimliyken, diğerleri yakın dövüşte hünerlerini sergiliyor.

Diğer gruplarla kıyasladığınızda, aslında *'Dungeon'* çok farklı bir yelpaze sunmuyor ama modeller, animasyonlar ve genel olarak atmosfere katkıları gayet olumlu. Savaşçılarınızı incelerken, gerçekten uzun zamandır yeraltında yaşadıklarını, buraya adapte olduklarını ve yabancı durmadıklarını fark edeceksiniz. Hareketleri, ışıltıları bir bütün. Gerçi özgünlükleri konusunda aynı şeyi söyleyemeyeceğim, çünkü görür görmez Jeff Easley'in Unutulmuş Diyarlar dünyasındaki *'Drow'* illüstrasyonları geldi benim aklıma. Tabii esinlenme normaldir, o nedenle büyük bir problem görmüyorum.

Bu gruba özel tasarımların dışında, oyunun kendisi de etkileyici gözüküyor aslında. Özellikle *Heroes IV* ile başlayan, *Heroes V*'te biraz belini düzelten çocuksu karakterler, nihayet olgunlaşmış, *Heroes VI*'da daha oturaklı ve ciddi görünüyorlar. Bu ciddiyet haritalara da yansımış. *Heroes VI*'ya hiç dokunmamış olanlar için, karşılarına çıkacak fırtınalar, dağlar, nehirler ya da yeraltı gölleri görsel keyif sunacak kalitede.

Haritaya zoom yapmaktan çekinmeyin, zira yakından baktığınızda bile gördüklerinizi seveceksiniz, tabii gölgelerin ya da model kenarlarının mükemmel olmasını beklememek lazım. Oyun zaten belli ki bilgisayarları çok yormayacak şekilde düşünülmüş. Silahların animasyonları hafif, patlamalar ve ışıklar boğucu değil. Aynı şey müzikler için de geçerli. Sakin, ritmik ve heyecanlı olsalar da savaş anında bile sizi gereksiz yere strese sokmayacak parçalar seçilmiş, özellikle senaryoda *Heroes III*'ün '*Inferno*' kale müziğini duyduğumda yüzümde bir gülümseme oluştuğunu söyleyebilirim. Geçmişine atıfta bulunan ekiplere karşı hep zaafım olmuştur. Ses efektlerinde ise ne bizi üzen, ne de başımızı döndüren bir yapı var. Kimi kanat sesleri kulağı tırmalayabiliyor, kimi silah sesleri yerini gayet güzel buluyor. Anlayacağınız ne öldüren, ne de uçuran cinsten.

Dünden bugüne değişen Heroes

Heroes VI, mekanikler açısından değişiklikler geçirdiği için, benzer özellikleri burada da görüyoruz. Artık ordumuzdaki yaratıkları tek bir şekilde geliştirebiliyoruz, yani iki farklı daldan birisini seçme dönemi geride kaldı. Bunun yanında kahramanlarınızın gelişiminde de yetenek ağaçları birbirini engellemiyor. Tabii karakteriniz için "Büyü" (Magic) ya da "Kuvvet" (Might) arasında bir seçim yapıp üst seviye özellikleri nereden seçeceğinize karar veriyorsunuz ama bunun dışında istediğiniz tarafa meyletmekte özgürsünüz.

SoD, ayrıca asıl oyuna eklenen yeni hanedan (Dynasty) silahlarına sahip ki serbest ya da çok oyunculu maçlar yaptığınızda bu biriktirdiğiniz şeyler sizin için elzem. Ama unutmayın, tek kişilik senaryoyu oynarken yanınızda götürebileceğiniz yegane şey karakterinizin seviyesi oluyor. Yani ne ordunuz, ne ekipmanlarınız (artifact) gelecek sizinle. Bu, aslında biraz üzücü, çünkü uzunca bir süre yanınızda koşturduğunuz ve başarınıza katkı sağlayan her şeyi bir sonraki haritaya geçerken arkada bırakıyorsunuz. *Heroes*'lara alışkınsanız, bu sistem size yabancı değil. Ama ben hep hüzünlenirim işte harita sonlarında. Ühü.




Önceki oyunlarda bahsi geçen Belketh ile tanışıyoruz.

Boss savaşlarından bir örnek. Ne canlar yandı bu topraklarda.



Dövüş alanları ve yaratıklar, bir bütün gibi görünüyor.



>> Koş, kahraman, koş!

Denge konusundaysa, *SoD* biraz sınıfta kalıyor aslında. Aynı *Heroes VI*'nın aldığı eleştiriler gibi, oyun sizi çıkılması imkansız durumlara sokabiliyor. Örneğin ikinci haritada, yarışmanız gereken düşmanlar varken, hasbelkader birisine tıkladığınızda başlangıçta şampiyon hariç her türlü yaratıktan bolca barındırdıklarını görüyorsunuz. Buna karşın haritayı arşınlayıp ne var ne yok görmek yerine, elinizdeki az miktarda adamla yarışa katılmak zorundasınız. Karşılaşırsanız, ölüyorsunuz. Yarışı kaybederseniz, yeniliyorsunuz. Eğer sizin de benim gibi asıl zevkiniz etrafı gezmek, malzeme ve ekipman toplamaksa, sıkılacağınız bölümler var, şimdiden uyarayım.



Diğer bir konu, senaryonun içine yerleştirilmiş 'boss' savaşları. Size verilen hazır ordu ile bitirmeye çalıştığınız bu özel alanlar, bazen canınızdan can alacak cinsten olabiliyor. Kendi içlerinde taktikleri, arada arkasına saklanmanız gereken siperleri ya da özenle yaratıklarınızı yerleştirmeniz gereken konumları oluyor ama yine de zorladıklarını söylemek lazım. Üstelik oyunu açtığınız zorluk seviyesi ile de ilişkileri yok. Çünkü bunlar önceden hazırlanmış savaşlar. Bir tek karakter seviyeniz ve onun özellikleri, sizin katabilecekleriniz arasında.

Oyunun zorluk seviyesinin değiştirdikleriyse haritadaki düşman sayısı, yapay zekanın gelişme hızı, oyun başlangıcındaki hammadde miktarı gibi noktalar, ki bunları da isteğinize göre düzenleyebiliyorsunuz. Tabii bu değişikliklerin bazıları hem siz hem de yapay zeka için işleri kolaylaştırıyor. Etraftaki düşmanlar zayıf olunca, işini hızlı halleden sadece siz olmuyorsunuz.

Zindan ve kale

Eğer *Heroes VI*'dan keyif aldıysanız, seriye yaptığı yaratık ve kahraman geliştirmeleri sizin için dert yaratmıyorsa, *SoD* doğru bir karar. Çünkü öncesinde olanlara ekleme yapmaktan başka bir gayesi yok bu macera paketinin. 'Dungeon' grubu kişilikli, oyunun ilk günkü bug'ları büyük ölçüde temizlendi çıkan yamalarla. Kalenize girdiğinizde gördükleriniz *Heroes VI*'nın bazı gruplarına göre (*öhö* Haven *öhö*) daha etkileyici. Oyunun yeni çok oyunculu geniş haritaları, eğer oynamaya hevesli insanlar bulabilirseniz güzel birer deneyim. Benim karşımdaki insanlar, nedense oyunun ortalarında sürekli terk ettiler. Kişiye mi, CONFLUX sistemine mi bahane bulmalıyım bilmiyorum. Bu konuda tercihinizi iyi belirleyin derim.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Oyunun görselliği etkileyici ✔ Kara elflerin hikâyesi ilgi çekici ✔ 'Dungeon' grubu güzel bir eklenti ✔ Çok oyunculu geniş haritalar deniz derya ✖ Tekil oyunlarda haritaya dair seçenek azlığı ✖ Daimi internet ihtiyacı ✖ CONFLUX'a dair her şey ✖ Haritalar tekdüze, yollar çok belli ✖ Senaryoda baskı ve görev hissi eğlenceden fazla



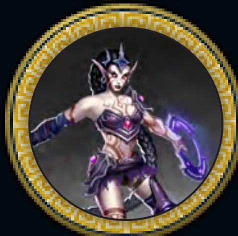
Yer altının gölleri de pek bir havalı.

Dungeon Ordusu

Assassin (Core)
Malassa'nın gölgesi gibidirler. Kuzenleri nasıl ormanda görünmez oluyorlarsa, onlar da yeraltında gölgelerle bir olurlar. Saldırdıkları ana kadar fark edilmezler, düşmanlarına çift hançerleri ile korku salarlar.



Stalker (Core)
Zehrin kokusu ile sarmalanmış, tipik görünümlü kara elflerdir. Yeraltındaki tüneller, geleneksel yaylar için sorun teşkil ettiğinden "Chakram" adında yay çizerek giden silahlar kullanırlar. İleri seviyede dost veya düşman yolu üstünde kimseye acımazlar.



Shadow Lurker (Core)
Aslında Karanlığın Ruhu'ndan bir parça olan bu yaratıklar merkezde büyük bir tane, ona bağlı kollarda da küçük çokça gözden oluşuyor. Ayrılmadan önce Malassa'nın kanatları altında oluştukları söylenir. Uzak menzilden hasmının kabuslarını ona çevirmekle ünlenmiştir.



Manticore (Elite)
Mitik Çağ'dan gelen bir yaratık. Ashan topraklarında Ejderha Damarları varken, ejder kanından içen yaratıklar değişime uğradılar. Manticore da aslan, yarasa ve akrebin birleşimi bir canlıdır. Zaten kuyruğundaki zehrin gücüyle nam salmıştır.



Faceless (Elite)
Malassa'nın çocukları, gizliliğin ve istihbaratın uzmanları. Ejderha Tanrıları'nın tümünde bile, en gizemli takipçilerdirler. Gölgelerde bir anda ortaya çıkıp, görevlerini yerine getirip tekrar yok olabilirler.



Minatour (Elite)
Harpy ve Centaur gibi, bu yaratıklar da büyünün ürünüdür. Yarı boğa, yarı insan olan Minatour aslında Centaur süvarilerinin destekçileridir. Düşmanı daha hamle yapamadan, karşılığını vermesi ile ünlüdür.



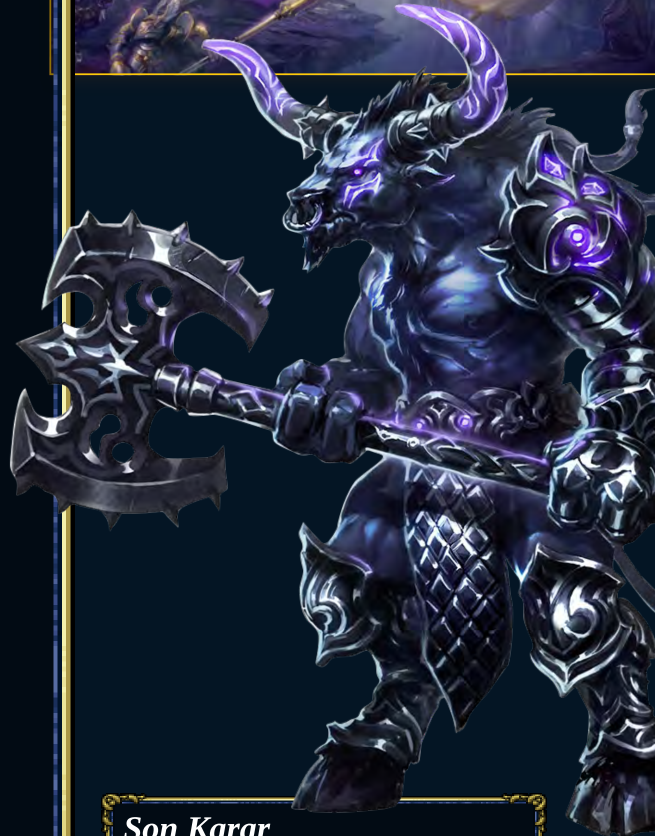
Shadow Dragon (Champion)
Malassa'nın vücut bulmuş halidir. Kanatlarında mor kürelerin olduğu oniks ejderhalardır. Küreler, Malissa'nın gözleridir aslında. İşte, Shadow Lurker bu kanatların altında biçim bulur. Bu ejderhalar hedefine saldırırken bazen fiziksel kuvvetine, bazen de düşmanını adım adım eriten nefesine güvenir.



Tek kişilik oyun süresince, eğer haritaları gezip her taşın altına bakmak tarzınızsa, biraz hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Her bölümde olmasa bile (örneğin üçüncü haritada bir noktadan sonra zaman sıkıntınız hiç yok) bu zaman baskısını net bir şekilde hissedebilirsiniz, zorluk seviyeniz ne olursa olsun.

Yani anlayacağınız, *Shades of Darkness* işini kötü falan yapmıyor. Sadece yaptığı iş her *Heroes* severe tatmin edici gelmeyebilir. Hem tek kişilik, hem çok oyunculu modları bulunan, ister senaryoyu takip ettiğiniz, ister tek kişilik maçlarda stres attığınız bir oyun için de kesin çizgiyi çekmek zor. Ama ilk kez denemek istiyor ya da geçmişin hatıraları yüzünden yeni sistemlere burun kıvırmıyorsanız, internet bağlantınıza güvendiğiniz sürece kara elfleri evinize davet edebilirsiniz.





Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İyi bir macera paketi. Heroes VI'yı beğendiyseniz, SoD'u da beğeneceksiniz.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji → **Yapım:** Virtuos → **Dağıtım:** Ubisoft / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 50 TL → **Dijital İndirme:** 30$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.mightandmagic.wikia.com

BİR KOVBOYUN HATIRA DEFTERİ -NOYAN AKATLI

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

ÇOCUKLUĞUMDA ZAMAN bir türlü geçmek bilmezdi. Özellikle de babamın yurtdışı gezilerinden dönüşünü dört, bavulunu açışını sekiz gözle beklerdim. O bavuldan çıkan, uzun yıllar boyunca favori oyuncağım olan süperpoze tüfeği (üst üste binmiş çift namlulu tüfek) ve o oyuncağı beklediğim bir haftanın bitmek bilmeyişini hiç unutamamışımdır. Tabii ki 70'li yılların ikinci yarısında televizyonda "Pazar Sineması", sabah kuşağında izlediğim kovboy filmlerinin de süperpoze tüfeklere, altıpatlar tabancalara ilgi duymamda önemli etkisi olmuştur.

İşte bana çocukluğumu, oyuncak tüfeğimi, pazar sabahlarını hatırlatıp sıcak bir nostalji yaşamama neden oldu *Call of Juarez: Gunslinger*. Ayrıca mahmuzlu çizmelerini giydiğimiz, ununu elemiş kemendini asmış kelle avcısı Silas Greaves gibi, anılarımı anlatarak giriş yapmış oldum söze.



ANILAR, KOMBOLAR VE DÜELLOLAR

Ana menüdeki tüm içeriği ara başlığa taşıyıverdim üç kelimeyle. Hikâye modu, 1. Dünya Savaşı öncesi "Güzel Dönem" henüz sürerken, 1910 yılında başlıyor. Emekliliğini köy kıraathanesinde hafiften demlenerek ve etrafındaki meraklılara anılarını anlatarak değerlendirmeye karar veren Silas Greaves'in yorgun ama gururlu sesi eşliğinde dinlemeye başlıyoruz 1880 – 1908 arası vahşi batı maceralarını. Dinlemek demişken; *GTA Vice City*'den beri oyunun atmosferine bu kadar katkı yapan, ortama uygun müzik ve seslendirmelere denk gelmemişti oyuncu kulaklarım. Hikâye modundaki sunum yöntemini de genel haliyle beğendiğimi söyleyebilirim. Çok hızlı ya da ağır olmayan rahat tempoda, gene çok kolay ya da zor olmayan mantıklı bir düzeyde geçiyor toplam sekiz saatte tamamladığım Greaves'in anıları bölümü. En kısa şekilde tanımlamam gerekirse; çizgi filmi andıran görüntüler ve anlatıcı Greaves'in "Hiç unutmam, bir sonbahar günü Billy the Kid'in başı haydutlarla beladaydı ve yardımına koşmam gerekiyordu" cümlelerine dinleyicilerden gelen "Vay canına, gerçekten Billy the Kid'e yardıma mı gittin?" "Yok artık, biraz atıyorsun bence" gibi tepkiler eşliğinde "Çiftliğin kapısına gel – kötü çocuklarla mermi alışverişi yap – etrafı temizle – düşmanların elebaşını düelloda yen" gibi görevleri sırayla tamamladığımız, anlayacağınız tamamen çizgisel ilerleyen bir oyun oynuyoruz. Kulağa hiç de cazip gelmediğinin farkındayım. Ancak oyunun tek kurşunu bu değil ve sizi pek çok farklı yerden yakalayabilir. Benim gibi siz de kovboy filmlerine ilgi duyuyorsanız ya da basit ve rahat kontrolleriyle sizi zorlamayacak bir oyun arıyorsanız ya da hikâye içine ince ince serpiştirilmiş esprilere, sürpriz yumurtalara (*Assassin's Creed'e* bile minik bir gönderme var mesela) bayılırım diyorsanız bu emekli kelle avcısının anılarını keyifle oynayacağınıza eminim. Kimler, neler yok ki bu anılarda; Jesse James, Dalton Kardeşler, Butch Cassidy ve Sundance Kid ve nice filme konu olmuş onlarca Vahşi Batı kahramanı. "Biraz da Kızılderilileri anlat" diyor mesela bardaki bir dinleyici ve Greaves "Kabilesine isyan etmiş, Gri Kurt adlı bir yerli savaşçının peşine düşmüştüm, onun bana dostça söylediği sözleri hiç unutamıyorum" diye anlatıyor yarım saat boyunca Apaçi – Çeyen savaşçısı dövdüğümüz bölümü.

BİLGİ ALTINDAN DEĞERLİDİR

Oynanışta (*Bound In Blood'da* yetersiz, *The Cartel*'de çok zayıf olan) "vuruş tokluğu" hissiyatının gösterişsiz ama başarılı animasyonlar, kaliteli ses efektle-



Çizgi roman stili menünün dediği gibi: Bu oyun oynanır!

SPAGETTI WESTERN

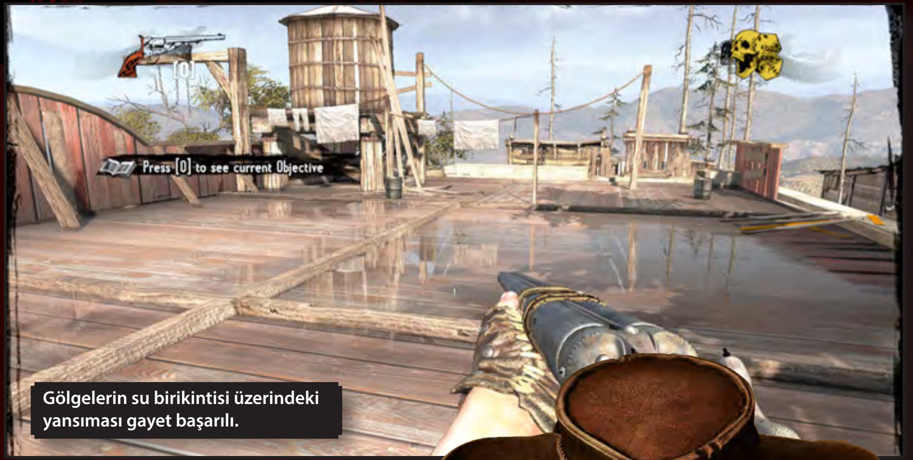


Bilhassa 1960 - 1975 arası popüler olmuş, İtalyan yapımı kovboy filmlerinden söz edeyim kısaca. Hollywood'da ismini duyuramamış Clint Eastwood, Lee van Cleef gibi oyuncuların bu filmlerle şöhreti yakaladığını biliyor muydunuz? Ağız armonikası, akustik gitar, banjo, bazen de ıslıktan ibaret müzikleri, uzun uzun verilen yakın plan çekimleri, başrollerde yer alan "anti kahraman"ın insani zaaflarının beyazperdeye yansıtılma tarzı ile hatırlanır Spagetti Western filmler. "İyi, Kötü ve Çirkin" ve "Bir Avuç Dolar İçin"i hâlâ izlememiş olanınız varsa türün en ağır iki filmini kaçırıyor demektir, mutlaka edinip izlenmeli. Bir de bulabilirseniz "Once Upon A Time In West"(Bir Zamanlar Batıda) adlı, dönemin (1968) yıldızlarını toplamış yapımı da keyifle izleyebilirsiniz.

rinin de yardımıyla oldukça iyi seviyede verildiğini de eklemeliyim. Düşmanı vurdukça puanınızı artıran kombolar oynanışa ve bu komboları devam ettirmek için balkabağı, gazoz fıçısı, kaktüs dalı gibi nesneleri vurma seçeneği de oyunun mizahi yönüne beklemediğim kadar iyi bir katkı yapmış doğrusu. Sonuçta "Görev noktasına ilerle, siper al, ateş et, kurşun doldur, ateş et" tarzı kulağa tekdüze gelen süreci eğlenceli ve sürükleyici hale getirmiş yapımcılar. Ara ara karşılaştığımız "kalkanlı" (kalkanlara dikkat yalnız), pompalı tüfekli elitler de cabası. "Bölüm sonu haydutları"nın çoğunu düelloyla geçmemiz gerekiyor ve zorluk seviyeleri oyuncuyu alıştıra alıştıra artıyor. Gözleri odaklamak ve hızlı silah çekmek üstüne kurulu düelloların zorlaştıkça daha heyecan verici hale geldiğini de belirteyim.

Ateş etmek dışında yapabildiğimiz fazla bir şey yok ama tavanaralarına, ağaç diplerine, kıyıya köşeye saklanmış şapka, at nalı gibi özel eşyalardan oluşan "Bilgi Külçeleri"ni toplayabiliyoruz. Oyuna eklenen yetenek sistemi sayesinde bir özel yeteneğimizi "Bilgi Külçesi yakındaysa beni uyar" diye ayarlıyoruz ki böylece bir bölümde tüm bilgi külçelerini toplamayı başardım. Vahşi Batı tarihi, silahlar, ulaşım araçları, unutulmaz olaylar, at hırsızları, soyguncular, korsan oyunlar vd. hakkında bilgiler veren bu eşyaların tamamını toplamak hikâye modunu tekrar oynamak için az da olsa bir sebep sunuyor oyuncuya. Kombo rekoru peşinde elimizde silahla koşturduğumuz Arcade ve hiç yenilmeden üst üste galibiyet almaya çalıştığımız Düello modları da denenmeye değer.

Silahşör kovboyumuz altıpatlarının namlusundan süzülen dumanı üfler ve kısık, yorgun ama huzurlu gözlerle ufka doğru bakar; görevi tamamlanmış, kasabadan ayrılma vakti gelmiştir: Sonuç olarak önceki paketlere göre daha az içerik sunsa da uygun fiyatlı, sade, basit ama keyifli bir eğlence sunan, sevimli bir oyun var karşımızda. Televizyonda hâlâ Pazar sabahı filmleri devam ediyor mu bilmiyorum ama bin çeşit sansür sebebiyle eski tadı kalmamıştır diye tahmin ediyorum, o yüzden eski Vahşi Batı tadı arayan herkese ve aksiyon oyuncularına özellikle tavsiye ediyorum *Call of Juarez*'i ve *Gunslinger* eklentisini. Yaşlı kovboyun hikâyelerini dinlerken kendi anılarınıza gideceksiniz muhtemelen. Yolunuz açık olsun.



Gölgelerin su birikintisi üzerindeki yansıması gayet başarılı.

NE IYI NE KÖTÜ?

✓ Basit, rahat kontroller ✓ Eğlenceli oynanış ve düellolar ✓ BBilgi külçeleri ✓ Müzik ve ses ✓ Sürpriz yumurtalar, esprili baştan alışlarla sunulan hikâye… ✗ ...aksiyonun ortasında hikâye repliklerini takip etmek zor ✗ Kısa ve tekrar oynamak için çok az neden sunuyor ✗ At ve kement yok


Kasaba meydanında aksiyon öncesi sessizlik.


Jesse James'in kardeşi Frank ile tanışın.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

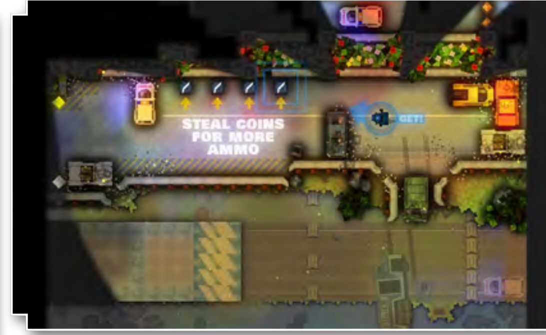
Vahşi Batı'ya kısa ama eğlenceli bir yolculuk için son çağrı.

7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım**: Techland → **Dağıtım:** Ubisoft / Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 20 TL → **Dijital İndirme:** 30TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** callofjuarezfans.com





Planı önce tek başımayken bir kontrol edeyim dedim, verdim adama mermiyi.



MONACO: WHAT'S YOURS IS MINE

Bİ' KOŞU GİDİP MONACO'YU SOYUP GELELİM -ESER GÜVEN

PSSST, OKUR. Bak bi. Evet, evet, sana diyorum. Benim ben, Eser. Gel yaklaş, sana bir oyundan bahsedicem ben. Çok fazla dikkat çekmeyelim diye kısık sesle konuşucaz, tamam mı? İşin içinde soygun var, yüklü miktarda para kaldırmak falan var. Herkes bilsin istemiyorum, o yüzden söylediklerim tamamen aramızda kalsın.

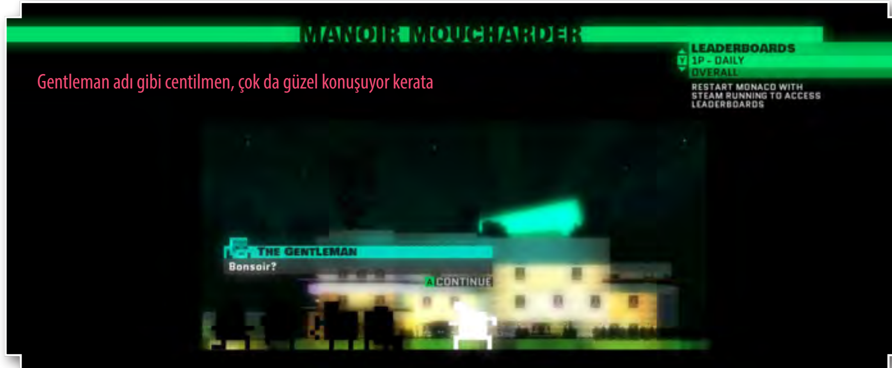
Şimdi bak elimde *Monaco: What's Yours Is Mine* diye bi oyun var. Yapacağımız soyguna iyice çalışmak için bu oyun üzerinden pratik yapmamız lazım. Eğer oyunda başarılı olamazsak soygunda da kabak gibi enseleniriz demektir, e ikimizin de hapishane fantezisi olmadığına göre (yok di mi?) iyice dikkatli olmamız gerek.

Hah tamam açtın mı oyunu? Evet ya, renkler falan çok acayip di mi? Acayip bir retro havası, disko havası hakim oyunda. Siyah üzerine capcanlı, fosforlu renklerle çok değişik bir iş çıkarmışlar. Şimdi biz seninle pratiği co-op olarak yapıcaz, ama istersen sen tek başına da takılabilirsin, ya da ekibi dört kişiye kadar da çıkarabiliriz. Tek kişi bakınayım dersen biraz zorlanabilirsin ama. Hem işin asıl zevki birkaç kişi görevleri bölüşünce çıkıyor. Gördüğün gibi farklı roller arasından seçim yapabiliyoruz. Ben bu planın beyniyim ama oyunda "beyin" adamı olmadığı için şimdilik Locksmith seçiyorum. Bu adam var ya, kapıları ve kasaları çok hızlı açabiliyor. Sen de istersen şimdilik Cleaner'ı seç, böylece güvenlik görevlilerini falan bayıltabilirsin. E gerçek soyguna girişince kaba kuvvete de ihtiyacımız olabilir zaten, çalışmalarımız boşa gitmeyecek yani. Sekiz farklı tip arasından seçim yapabiliyoruz. Ben sana birazdan diğer karakterlerden de bahsederim, onları şimdilik dert etmene gerek yok.

Şimdi mesela bölümlerden birine girelim. Bak ekranda görevimizi gerçekleştireceğimiz mekanı kuşbakışı olarak görüyoruz, tamam mı? Sanki bir krokinin içinde geziyormuş gibi. Kapılar nerede, bilgisayarlar nerede, kasalar nerede, hedefimiz nerede hepsi bir şekilde işaretlenmiş durumda. Gerçek soygunda böyle bir imkanımız olmayacağının farkındasın di mi? Krokiyi iyice ezberlememiz gerekecek, bak sonra hata yaparsak yanarız. Neyse oyundaki soygunumuza dönelim biz. Gördüğün gibi amaç aslında basit. Binaya girdikten sonra önce hedefimize ulaşmalı, sonra da kaçmalıyız. Yalnız dikkatini çekmiştir, krokiyi görüyor olsak da çoğu yer kapkaranlık. İşte pratik için bu oyunu seçmemin en büyük nedeni de bu. Şimdi mesela bi düşünsene, bankaya sızmayı başarmışız, müdürün odasının dışında bekliyoruz. Kapıdan kafayı içeri sokmadan orada neler olup bittiğini görebilir miyiz? Elbette hayır. Diyelim masanın arkasına saklandık, masanın diğer tarafını görebilir miyiz? Yok daha neler! İşte bu oyunda da gerçek görüş mekaniği var, yani aynı gerçek hayatta olduğu gibi yalnızca görüş alanımızdaki yerleri görebiliyoruz. Aynı durum düşmanlar için de geçerli tabii. Hani hatırlar mısın *Commandos*'ta bu görüş alanı şeysini çok kullanırdık, işte onun bir adım daha ileri götürülmüşünü düşün. Görüş alanında değilsen düşman da seni göremiyor, ama öyle paldır küldür bir yerlere koşturursan ya da duvarlara yumruk falan atarsan yandık demektir. Düşman dediğin sağır değil, anında ensende biterir valla. Ha bi de alarmlara yakalanırsak tam patlıyoruz, bütün kat peşimize düşüyor resmen. Soygun kolay iş değil vesselam.

İçeride silaha ihtiyacımız olmuyor mu, hem de nasıl oluyor bir bilsen... Silah neyin satın almak için bölümdeki bozuk paraları topluyoruz canım. Bi nevi *Pac-Man* yani. Zaten bu *Monaco* sanki bi sürü oyunun kolajı. *MGS* gibi gizlice ilerliyor, *Pac-Man* gibi bozukluk topluyor, *Commandos* gibi plan yapıyoruz. Dedim ya işin zevki fazla kişi olunca çıkıyor, birbirimizi birbirinden komik durumlara düşürücez içeri girince. Yine de sen çok ses çıkarmamaya çalış, gerçek soygun sırasında aklımıza bu anlar gelir de kikirdemeye başlarsak sonumuz pek hayırlı olmaz.

Ne? Soygundan vaz mı geçtin? Satıyor musun yani beni? Bu oyunda soygun yapmak çok daha mı eğlenceli? Hem de sıfır risk diyorsun. Pöh, çok korkak çıktın sen de diycektim ama oyun hakikaten çok keyifli değil mi yahu? Neyse yaa salla bizim asıl planı, hadi iki adam daha kapalım da şöyle ağzımızın tadıyla bir soygun daha yapalım şu oyunda!



Gentleman adı gibi centilmen, çok da güzel konuşuyor kerata

→ **Tür:** Aksiyon, Gizlilik → **Yapım:** Pocketwatch Games → **Dağıtım:** Majesco Entertainment → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital Fiyatı:** 15$ (Steam)
→ **Dahası İçin:** www.pocketwatchgames.com/Monaco/

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Off renklere bak ✔ Off karakterlerin şirinliğine bak ✔ Off eğlenceye gel
✖ Müzik biraz tekdüze mi olmuş ne?

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Yılın en iyi indie oyunlarından biri, nefis bir co-op deneyimi sunuyor.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

MARS: WAR LOGS

PUNK SAÇLARLA PAS RENGİNİN TEHLİKELİ DANSI -SARP KÜRKCÜ

Büyük isimlerin parsayı topladığı dallarda bir oyun çıkarmak, hele ki düşük bütçeli bir firmaysanız zor iştir. İşte *Mars: War Logs* (*MWL*), böyle bir oyun. Birçok büyük oyunun arasından, yaklaşık 3GB'lık çantasına içeriğini doldurup gelmiş bizi ziyarete.

MARS'IN YOLLARI TAŞTAN

MWL, Mars'ın bir nebze yaşanabilir hale geldiği ve dört büyük su şirketinin bu gezegenin hakimiyeti için birbirini yediği bir gelecekte geçiyor. Detaylarına çok girmeyeceğim ama kurgusuyla, politik çekişmeleriyle özenle tasarlanmış bir arkaplan hikâyesi var. Öndeyse, sahnenin başrol oyuncusu olan biz, yani Roy "Temperance", bulunduğumuz savaş esirleri kampına gelen bir çocuğa kendimizce kol kanat gererek başlıyoruz maceramıza.

Aslında Roy'un da hikâyesinin bir geriplanı var, ilk bölgenin sonuna ulaştığımızda şaibeli bir geçmişi olduğunu öğreniyoruz. Oyun zaten üç ana haritadan, arada da birkaç tek atımlık bölgeden oluşuyor. Ne yazık ki haritada işimiz bitti mi, bir daha geri dönmemek üzere terk ediyoruz. O nedenle geride görev bırakmamak lazım.

Mass Effect 2 > Mars: War Logs > Risen




Grafik motoru bazen sizi etkiliyor.

SOPAYA KEMİK SOKMA SANATI

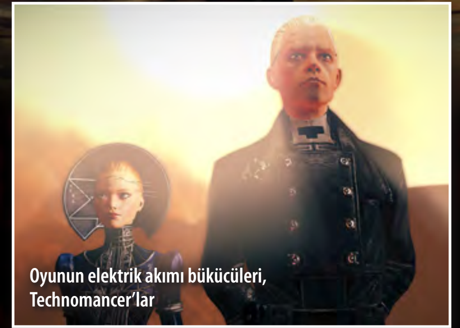
Başlangıcı biraz ağır olsa da, *MWL* ritmini düzgün tutturabilen bir oyun. Tabii bunda etkileyici dövüş mekaniklerinin etkisi büyük. Dövüşlerde birden fazla beceriyi ritmik şekilde kullanmak önemli. Bir yandan elimizdeki silahla vuruş yapıyor, becerilerimizle çivi silahımızı ateşliyor, arada düşmanların gözüne kum atıp kör ediyor, bir yandan saldırıdan korunmak için kaçıyor, daha bir dolu şey yapıyoruz. İlk etapta karışık gibi gelse de, kavrayınca yağ gibi akan ve insanı oyuna çeken bir sistem aslında.

Bu sistemi ve özellikleri destekleyense, üç ağaca bölünmüş karakter gelişim ekranı. Seviye atladığınızda gelen karakter puanlarınızı burada dağıtıyor, üç farklı ağaçtan (Combat, Renegade, Technomancer) faydalanıyorsunuz. Güzel olan, ağaçların özellik bakımından birbirini desteklemesi. İleri seviyelerde hepsinden faydalandığınızı görünce, oyunun dengesini takdir ediyorsunuz.

Dövüşler dışında, oyun size farklı konuşma seçenekleri, yan görevler, görevlerde ölüm kalım kararları, yanınızdaki karakter(ler) ile bağ (hatta romantik ilişki) kurma imkânı, zırh ve silah geliştirme becerisi, hatta oyunda ortalama bir önemde taraf seçme hakkı bile veriyor. Yani anlayacağınız, yine büyük isimler kadar detaylı yapamıyor olsa da, birçok öğeyi bünyesine barındırıyor.

BOĞAZIMA KADAR SARI VE TURUNCU

Başarılı mekaniklerini bir yana koyarsak, *MWL* ne yazık ki inanılmaz güzel gözüken o oyunlardan biri


Oyunun elektrik akımı bükücüleri, Technomancer'lar

değil. Silk Engine ile hazırlanan oyun ortalama bir grafik kalitesi tuttursa da, kaba modellerin üstüne kaplanmış az detaylı kaplamalar zaman zaman sırıtıyor. Ama küçük bütçeli oyunlar söz konusu olduğunda böyle şeyleri takmamayı öğrendik. Bir de oyun sürekli kirli paslı bir ortamda, üstelik de 'Kızıl Gezegen'de geçiyor, o nedenle ilk gördüğünüz renk paleti, az çok sona kadar sizi takip ediyor.

INNOCENCE'IN GÜNLÜĞÜ

Mars: War Logs asla bir *Mass Effect* ya da *Witcher* değil ama kendi liginde güzel bir oyun. Bu oyunlardan olabildiğince beslenmek için çok uğraşmış ama nefesi yetmemiş. Yine de, kenarlardan biraz kaba olmasına aldırmazsanız, güzel oynanış mekanikleri ve ortalama senaryosuyla Roy sizi esir kampında bekliyor olacak.


Savaştıklarınız sadece sıradan askerler değil.

→ **Tür:** Aksiyon/RYO → **Yapım:** Spiders → **Dağıtım**: Focus Home Interactive / Steam → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 17+ → **Dahası İçin:** www.mars-thegame.com

NE iYi NE KÖTÜ?

✔ Yan görev bolluğu ✔ Haritalar detaylı ve özenilmiş duruyor ✔ Roy, biz saptırmazsak tutarlı bir karakter ✔ Oyunda birçok konuda birçok seçenek var ✔ Silah ve zırhların geliştirilmesi pratik ve hayati
✖ Grafikler, ara videolarda çok hata gösteriyor ✖ Dudak senkronizasyonu can acıtıyor ✖ Müzikler fazla tekrarlı ✖ Oyunun senaryosu çok da çekici değil ✖ Companion ilişkileri çok yüzeysel kalıyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Düşük bütçeli, düşük boyutlu bir oyun için gayet başarılı.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Mac Android iOS PC

LEVIATHAN: WARSHIPS

İSKELE ALABANDA, YELKENLER FORA! ATEŞ! ATEŞ! -NURETTİN TAN

PARADOX INTERACTIVE saygı duyduğum ilginç bir firmadır. Saygı duyarım çünkü strateji oyunu ağırlıklı ürün çıkartırlar. İlginç bir firmadır çünkü kendi yağında kavrulur, 143 milyon dolarlık değeri ile piyasada batmadan, ilginç strateji oyunlarını bize sunmaya devam eder. O yüzden e-postama Paradox'un yaptığı bir işin mesajı düştüğünde her seferinde de heyecanla açar okurum. *Magicka*, *Europe Universalis*, *Mount & Blade*, *Cities in Motion*, *Majesty* aklıma ilk gelen yayınladıkları oyunlar. Paradox bu seferde yerine durmadı ve pek üzerine oyun yapılmayan bir alana; engin denizlerde gemi savaşları üzerine *Leviathan: Warships*'i çıkardı.

GÖRÜNDÜĞÜ KADAR KOLAY DEĞİL

Leviathan haritayı yukarıdan gördüğümüz sıralı bir deniz savaşı oyunu. Her oyuna başlamadan evvel belirli bir puan karşılığında donanma kurup ister çoklu oyuncu, ister co-op ya da tek kişilik oyuna dalıyorsunuz. Puanları ise gemi, gemilere silah seçimi gibi özelliklere harcıyoruz. Yani godaman gemilerden bir ordu kurup hepsine lazer (evet lazer var ileri seviyelerde) takıp hurra düşmana dalamıyorsunuz. Büyük bir gemi ve kodumu oturtan silahlar kullanman istiyorsanız az bir donanmanız olacak demektir. Oyunun bu dengesi strateji öğesini tetikliyor. Örneğin ağır silahlı devasa bir gemiyi alt etmenin en güzel yolu tek bir lazer takılı gözcü gemisi ile o daha dümeni kıramadan fıldır fıldır çevresinde dönüp önemli noktalarına ateş etmekten geçiyor.

Yukarıda değindiklerim çoklu oyuncu için geçerli taktikler. Ne yazık ki oyunun tek kişilik senaryosu basit ve sıkıcı görevlere dayanıyor. "Basit"ten kastım "Git, şunu kurtar, şurayı koru," gibi emirler, yoksa oyun daha ikinci bölümünde acımasız zorluk derecesini (kolay, zor ayrımı yok) oyuncuya iliklerine kadar hissettiriyor. Oyunda "Planning" ve "Commit" denen iki süreç var. Planning bölümünde gemilere gerekli emirleri veriyorsunuz ve 10 saniye gibi bir sürede onlar bunları yerine getiriyor. İsterseniz bu 10 saniye içinde emiri iptal edip, yenisini vere-biliyorsunuz. Sıra "Commit"e geçtiği anda herhangi bir müdahaleniz bulunmuyor ve aldığınız kararların faturasını ödemeye başlıyorsunuz.

ÇOKLU OYUNCU "IN", TEK KİŞİLİK OYUN "OUT"

Oynanabilirlik genel olarak iyi gözükse de bazı konularda ciddi falsolar veriyor. Örneğin bir oyun başladığında gemiler birbirine çok yakın duruyor ve hareket ettiklerinde kıçı, başı (gemici terimi) birbirine değiyor ve hasar görüyorlar. Gemiye tıkladığınızda emir seçenekleri çiçek yaprağı gibi açılıyor. Örneğin bir top ile düşmana ateş etmek istiyorsanız o Emire basılı tutarak, düşmanı seçmeniz lazım. Kalabalık anlarda gerçekten başa bile bir sistem ve hataya müsait. Sürükle bırak sistemi daha çok iPhone ve Android için hazırlanmış gibi duruyor. İyi yönleri var mı? Elbette var. Örneğin karşıdaki geminin size ateş edeceği zamanı kestirebilirseniz geminizi olduğu yerde çevirip üzerinize atılan mermilerden kaçma şansınız var.

Leviathan'ın tek kişilik modu oyunu size çok kısıtlı bir şekilde öğretiyor. Ne bütün gemileri açabiliyorsunuz ne de silahları ya da ek cihazları... Oyunun gerçek potansiyeline ve içeriğine ulaşmak istiyorsanız çoklu oyuncu dünyasına adım atmanız lazım ki; oradaki oyuncuların sis bombalarından, görünmezlik pelerinlerine kadar tonla cihaz kullanıp akıl oyunları yaptıklarını göreceksiniz.

Leviathan: Warships benzeri pek bulunmayan başarılı bir strateji oyunu. Oyunun Android ve iOS'ta da bulunması ise ayrı bir artı. Çoklu oyuncu tarafı iyi bir strateji oyunu arıyorsanız denemenizi öneririm.

Leviathan: Warships > Pocket Fleet > Treasure Planet: Battle at Procyon





Her geminin üzerinde toplar ve o topların ateş edebildiği bir görüş açısı var. Resimde görülen yeşil alan bunu ifade ediyor. Bir gemiyle kafa kafaya kapışırken sadece önden ateş etmek yerine yana dönerseniz (gemiye komple top döşediğinizi varsayıyorum) tek top yerine yanınızda bulunan üç topla birden saldırabilirsiniz. Evet yana dönmek sizi daha açık hedef haline getirir, o zaman da kalkanlarınızın zamanlamasını iyi ayarlayarak düşman ateşini olabildiğince püskürtmelisiniz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çoklu oyuncuya iyi adapte olması ✔ Zengin gemi ve silah içeriği
✖ Zayıf tek kişilik senaryo ✖ Oynanabilirlikteki ufak tefek sıkıntılar



Su üzerinde yüzen gemi değil uzay gemisi mübarek. Maşallah!



Emir vermek istediğiniz komutlar geminin üzerine tıkladığınızda kabak gibi açılıyor.



Kaos! Gelen düşmanlardan hangisine saldıracağım diye kara kara düşünebilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Her gün girip bir maç atabileceğiniz zevkli bir oyun. Evde değilseniz telefonunuzdan bile ulaşabileceğiniz güzel bir yapım.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji → **Yapım:** Pieces Interactive → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** www.leviathanwarships.com





Yeterince çay içerseniz siz de Şirinleri görebilirsiniz.



İşin içinde cidden hayalet var ama pek ısırmıyor.

NANCY DREW: GHOST OF THORNTON HALL

KOŞUN, ÇÖZÜLECEK GİZEM VAR! -ESER GÜVEN

SANIRIM ADVENTURE TARİHİNİN en uzun soluklu serisi Nancy Drew oyunlarıdır. Şu anda okumakta olduğunuz oyun bu serinin 28. oyunu. Yanlış okumadınız, yazıyla yirmi sekiz. Aranızda Nancy Drew ismini sıkça duyup bir türlü bu oyunlara bulaşamamış olanlar olduğunu da tahmin ediyorum, belki serinin tüm oyunlarını incelemediğimiz için "oynamaya değmez" diye düşünenleriniz bile vardır. Hah gelin bakayım şuraya, sizi şöyle bir silkeleyeyim de o düşüncelerden kurtulun.

Tanıdık açılış müziğinin hemen ardından oyuna dalıyoruz ve Nancy'nin gecenin bir yarısı telefon sesiyle uyanmasına şahit olarak yeni maceramıza başlıyoruz. Telefon konuşması sırasında diyalog kutusunun hemen yanında bir düğme görecek, bu da neyin nesi diyeceksiniz. Her Interactive, nihayet oyuna diyalogları tamamen dinlemeden geçmemizi sağlayan bir düğme koymayı akıl edebilmiş. Ancak bu düğme yalnızca karşılıklı diyaloglarda kullanılabiliyor, diğer kısımlardaki konuşmaları geçemiyorsunuz ve geçebileceğiniz diyaloglarda da nedense cümleleri toptan değil de tek tek geçebiliyorsunuz. Ekrandaki dört cümleyi de okumanıza rağmen düğmeye dört kez ayrı ayrı basmak zorunda olmak hâlâ can sıkıcı ama buna da şükür diyelim.

Az önce arayan mı kimdi? Bakıyorum da çok dikkatlisiniz. Savannah yav, kendisini *Shadow at the Waters Edge*'den (23. oyun) hatırlıyor olabilirsiniz. Anlattığına göre Jessalyn Thornton, Thorton Malikanesi'ndeki bekarlığa veda partisi sırasında ortadan kaybolmuş ve ailesi yardım etmesi için Savannah'ı çağırmış. İşin içinde eve dadanmış hayalet Charlotte da olduğu için Savannah bu görevi sizin üzerinize atmaya karar vermiş. E Nancy de boş durur mu, yapıştırmış cevabı... Yok, o sanırım başka bir fıkraydı. Bakalım Jessalyn'in kaybolması hayaletlerin işi mi, yoksa bu kaybolma olayının ardında ailenin de parmağı var mı, bunu bulmak da Nancy'e düşüyor.

DİL ÜSTÜNDE KAYDIRMACA

Nancy Drew'ın bu yeni oyununda bulmacalar ağırlıklı olarak Thornton ailesiyle ilgili bilgilere dayanıyor. Arada birkaç tane mini oyun şeklinde bulmaca olsa da bunların sayısı pek fazla değil. Her ne kadar gördüğümüz şeylerin fotoğraflarını çekebilsek de eğer bu oyundaki bulmacalarda başarılı olmak istiyorsanız elinizden kağıt kalemi eksik etmemeniz şart. Ailenin hangi üyesi kaç yılında ölmüş, hangisine *nana* deniyormuş, soy ağacına göre kim kimin kardeşiymiş, kim kiminle evlenmiş gibi bilgilerin çoğu öyle ya da böyle karşınıza bir bulmacanın içinde çıkıveriyor. Hangi bilginin gerekli olacağını da bulmacayla karşılaşmadan bilemediğimiz için bolca not almak gerekiyor. Devamlı olarak oradan şuraya git, mezar taşına bak gibi araştırma yolculuklarının da çok eğlenceli olduğunu söyleyemem. Hele ki bir son bulmaca var ki neredeyse Thornton ailesi hakkındaki en ince ayrıntıları bile gözden kaçırmamış olmanızı gerektiriyor. Ama Nancy Drew oyunları *casual* oyunculara da hitap ettiğinden takıldığınız yerlerde bol bol ipucu alabiliyor, hatta işi iyice yüzsüzlüğe vurup "çöz şunu da göreyim" diyebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri bu sefer gözüme öncekilerden daha güzel göründü. Mesela bazı ekranlarda sis oldukça şık durmuş. Sesler de bu atmosferi gayet iyi destekleyince ortaya inandırıcı bir hayalet teması çıkmış. Özellikle seslendirmeler çok başarılı, oyunun bu özelliğini takdir ediyorum. Ama eksikleri de yok değil, örneğin bazı eşyalara tıkladığımızda Nancy bu eşya üzerinde başka bir eşya kullanmamız gerektiğini fark ettirmek için "hmm" diyor. Tekrar tıklıyoruz yine "hmm" diyor ama farklı tonda. Oyunda bu şekilde "hmm" geri bildirimi yapan birçok eşya var, insan arada bir de "sanırım burada bir şeyler kullanmalıyım" gibisinden bir şeyler söyler. Neyse ki güzel hmmlıyor kızımız. Bir de şu var ki Her Interactive şu 4:3 hastalığından vazgeçemedi bir türlü, oyunda yine geniş ekran desteği yok. Monitörün ortasında kutu şeklinde oyun oynatıyor bize resmen.

Oyunu bitirdikten sonra (ki normal bir oynayışla 3-4 saat arası) çıkan demonun ardından 29. macera olan *The Silent Spy* ile ilgili küçük ama bayağı ilgi çekici bir teaser izliyoruz ve bu serinin daha uzun yıllar devam edeceğine olan inancımız güçleniyor. Çok yaşa sen Nancy Drew.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Başarılı atmosfer ✓ Karakterler arasındaki gizem ✓ Diyalogları geçebilme düğmesi ✗ Çok fazla not almayı gerektiren bulmacalar ✗ Diyalogları tümden geçememek ✗ Hâlâ geniş ekran desteği yok

Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall



>

Nancy Drew: The Deadly Device



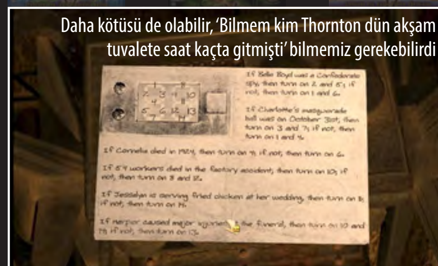
>

Nancy Drew: Tomb of the Last Queen





Büyük ve köklü aile dediğinde illa ki çatlak birileri de olmalı.



Daha kötüsü de olabilir, 'Bilmem kim Thornton dün akşam tuvalete saat kaçta gitmişti' bilmemiz gerekebilirdi

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Nancy Drew kalitesini düşürmeden yola tam gaz devam ediyor.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Her Interactive → **Dağıtım:** Her Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 20$ → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
→ **Dahası İçin:** www.herinteractive.com

FEZ

ZEKÂ KÜPLERİ, KARA DELİKLERE KARŞI -POZAN ERTEN

BEŞ YILDA NELER yapılabilir? Bir üniversite bitirilebilir, evlenip üç çocuk sahibi olunabilir, en az iki yabancı dil öğrenilebilir, dünyanın büyük kısmı gezilebilir, on adet bina inşa edilebilir, beş adet çok büyük prodüksiyonlu film çekilebilir, onlarca tablo çizilebilir ve heykel yapılabilir, Ay'a onlarca defa gidilip gelinebilir ya da bir adet harika video oyunu yapılabilir. Tabii bunca zaman, emek ve akıl harcanan bir oyuna sadece oyun denmez, o artık aynı zamanda bir sanat eseridir. O, yıllardır size eşlik eden eğitmeniniz, hayal gücünüzden olan çocuğunuz, insanlara kendinizi anlatan diliniz, bütün dünyanız, sığındığınız eviniz, herkese anlatmak istediğiniz büyük hikâyeniz, evrendeki sanatsal iziniz ve en büyük yolculuğunuzdur. Fransız asıllı Kanadalı hayalperest ve oyun geliştiricisi Phil Fish'in 2007'den 2012'ye kadar süren bu mükemmeliyetçi yolculuğu onu başarılı bir sanatçı yaparken şimdilik en iyi eserini de üretmesini sağladı; Fez.

Fez, birazdan bahsedeceğim tüm özellikleri bir yana, size kendinizi daha fazla "oyuncu" hissettiren bir oyun olarak diğerlerinin arasından, özellikle de yeni kuşak yapımların arasından sıyrılan bir başyapıt.

8-bit ve iki boyutlu bir dünyada yaşayan Gomez bir gün Geezer denilen birinden gizemli bir mektup alıyor. Mektubun sahibi olan dedeyle buluştuğunda gerçekleşen ve

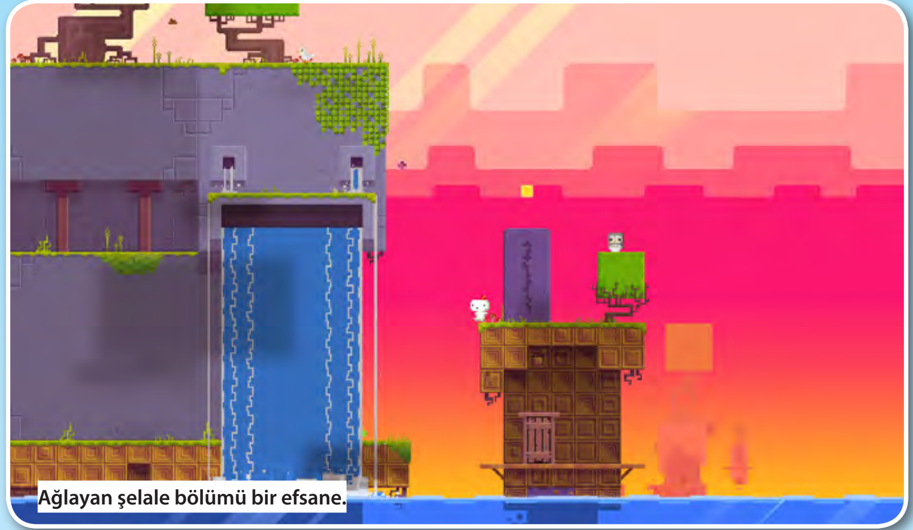

Lan buraya bağlamıştım tekneyi, nerede?

burada bahsetmeyeceğim olaylar sonucu da kafasına bir fes geçirip iki boyutlu dünyasının üçüncü boyuta kavuştuğunu fark ediyor. Fes ona bütün mekânları dört bir yana fıldır fıldır döndürebilme ve her yönünü görebilme yeteneği veriyor. Bütün bunlara sebep olan büyük bir küp de bu arada parçalara ayrılıp Gomez'in evreninin onlarca köşesine yayılıyor. Ve öğreniyoruz ki bu küpleri toplamazsak, kara delikler bir araya gelip bu rengarenk dünyayı yok edecek. Kahramanlık fırsatı, mahallenin çılgın genci Gomez'e oldukça çekici geliyor ve dünyayı döndürmeye, bölümleri evirip çevirmeye, saklı odaları bulmaya, hiç ara vermeden bütün bölümleri dolaşarak küpün parçalarını toplamaya başlıyor. Eh, biz de birazcık yardım ediyoruz.


Al işte, kırdın!

Oyunun neredeyse bütünü, içinde bulunduğumuz evreni dört bir yana çevirme mekaniği kullanarak gizli odaları bulmaya, platformları ve bulmacaları çözmeye dayalı. Super Paper Mario'daki sistemin biraz daha gelişmişi diyebiliriz bunun için. Aynı şekilde, PSP sahiplerinin hatırlayacağı Echochrome'un mantığına da yakın. Çok uzakta gördüğünüz bir platform,

HARİKA BÖLÜM TASARIMLARI, MÜZİKLER, ZOR BULMACALAR VE 8-BIT GRAFİKLERİ BÖYLESİNE BİR ARAYA GETİREN OYUNLARIN SAYISI BİR ELİN PARMAKLARINI GEÇMEZ


Ağlayan şelale bölümü bir efsane.

ekranı çevirdiğiniz an yanınıza kadar gelebiliyor. Ya da ulaşmanız gereken yüksekliğe gidebilmeniz için size yardımcı olan kısa sarmaşıklar ekranı çevirdiğiniz zaman aynı hizaya gelip yukarı doğru bir yol olabiliyorlar. Bu platform öğelerini çözmek dışında oyunun kendi dilini kullanan bulmacalar da bulunuyor. Bu dil tetris şekilleri ve benzer işaretlerden oluşuyor. Bir de QR kod kullanan bulmacalar var ki onları da görünce oyunun yaratıcılığına pes diyor insan.

Bütün bu basit mekanikleri bir araya getirmek, bir oyunu başarılı yapmaya yeter mi diye soracak olursanız aslında hayır derim. İşte burada devreye zekâ ve estetik anlayışı giriyor bana sorarsanız. Fez, yapımcısı Phil Fish'in yeteneğini, üretkenliğini ve sanatsal bakış açısını arkasına alarak bunu başarmış durumda. Yaratılmış dünya, harika bölüm tasarımları, müziklerin kullanımı, zor bulmacalar ve 8-bit grafikleri bu kadar başarılı bir araya getiren oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Oyun zor, bunu da belirtelim. Ve sizi öyle hızlı bir şekilde problemin içine atıyor ve çözmenizi istiyor ki ilk saatlerinizde birkaç mekan arasında sıkışıp kalabilirsiniz. Ama dünyayı, simgeleri ve mekaniğini anlamaya başladığınızda çorap söküğü gibi geliyor oyun, başından kalkamıyorsunuz. Çözülecek ve keşfedilecek o kadar çok gizem var ki gerçekten şaşırıyorsunuz.

Odaların odalara açıldığı ve gittikçe genişleyen evren öyle güzel bir harita üzerine kurulmuş durumda ki bir tek çizginin bile yerini değiştirmek istemezsiniz. Bu üç boyutlu harita sistemini ancak oynayarak görmeniz lazım. Çözmesi biraz zaman alıyor. Zaten oyundaki her öğeyi tek tek çözmek, anlamak gerekiyor. Hiçbir şeyi hazır olarak önünüze koymayan, kafa yormanızı ve bundan keyif almanızı isteyen bir oyun Fez. Kaybolma potansiyeliniz yüksek, ama en azından kapıların önüne geldiğinizde eğer daha önce girmişseniz kapının üstünde ufak bir ön izleme karesi beliriyor ve oranın neresi olduğunu anlıyorsunuz. Bu da olmasa zaten, eğer küçükken mega hafıza setinin kazanına düşmediysseniz aynı yerleri dolaşıp dururdunuz. Aslında oyunda bu özelliği kapatacak bir zorluk sistemi fena olmayabilirdi.

Bazen de haritanın o kadar uzak bir noktasına gidiyorsunuz ki dönüş yolunda sıkılmayasınız diye en uç odada açılan Little Gate'i kullanarak en yakındaki Warp Gate'e gidiveriyorsunuz. Warp Gate'ler birçok yere hızlıca seyahat etmenizi sağlıyor. Bir odayı çok fazla ziyaret ederseniz oradaki bulmacaları ister çözün ister çözmeyin kara delikler belirmeye başlıyor ve platformlar arasında engel oluşturuyorlar. Yani bir yandan da zamanınızı boşa harcamamalısınız. Yoksa o odaya geldiğinizde küpün, anti küpün ya da bir anahtarın olduğu sandığa bir daha ulaşamayabilirsiniz. Oyunda 64 küpün açtığı bir kapı var ama belli bölümleri geçmenizin ardından 32 tane topladığınızda açılan kapıdan girerek de oyunu bitirebiliyorsunuz. Bütün küpleri topladığınızda ve 64 küp isteyen kapıyı açtığınızda farklı bir sonla karşılaşacaksınız ki ben de o sonu hâlâ göremedim çünkü zekâm bazı bulmacaları çözmeye ve bütün küpleri toplamaya yetmedi, itiraf ediyorum. Bunu kafaya takarsanız tam çözüme bakmanız kaçınılmaz.



Yapımcı Phil Fish ve firması Polytron, Fez'i 8-bit akımına kapılmış herhangi bir oyundan ayırmak için gerçekten çok fazla emek ve vakit harcamış ve neredeyse mükemmeli yakalamış. Oyun dünyasının sanat eseri temsilcilerinden biri olarak da sevgimi kazanan Fez bir başyapıt ve şimdiden bir klasik. Bundan yüzlerce yıl sonra oyun müzelerinde bile kendine yer bulacak oyunlardan biri.




Mekanlar öylesine çeşitli ki...

→ **Tür:** Platform-Bulmaca → **Yapım:** Polytron → **Dağıtım:** Trapdoor → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** -
→ **Daha fazlası için:** www.fezgame.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Grafikler ✓ Harika bölüm tasarımları ✓ Zekice hazırlanmış bulmacalar ✓ Müzikler ✗ Kısa ve çok dolu olmayan hikâye

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Karşımızda bir oyun değil bir sanat eseri duruyor. Bu hafta müze gezmek yerine bunu oynayın.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



HANİ BENİM RIBBON'UM, DAKTİLOM, SANDIĞIM? VOLKAN TURAN

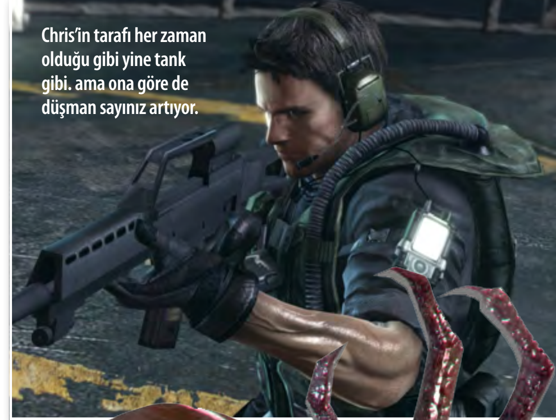


RESİDENT EVİL 2'DEKİ iki diskin önceliklerini değiştirip oynadığımda farklı şeylerin başıma gelmesi karşısında titremiştim. Resident Evil 3'te Nemesis peşimden depar atıyordu atmasına ama kapıları da aşması sonucu kabuslarımın kahramanı olmuştu. İlk Resident Evil sağolsun malikane merdiveni, büyük asmalı saat, şamdanlar artık gözüme başka gözüküyordu! Böyle böyle oyundan etkilenen çok insanmışız ki ilk RE oyununu korsan CD'cilerde bile bulamazken RE3 orijinal olarak bakkallara dahi gelmişti. Capcom'un istikrarlı bir şekilde büyüyen ender markalarından RE. Saçma FPS oyunları, Code Veronica, RE4 devrimi, filmi derken eminim ki konuyu biliyorsunuz, uzatmayacağım ama RE6'ya büyük haksızlıkların yapıldığını belirtmeden de geçemeyeceğim. Köklü bir markanın cesurca bir adım atması, bunu da iyi yapması ayrı bir mevzu iken "köklerine" uymayan bir şey yapması ayrı bir eleştiri noktasıdır. Ünlü bir ressamın tema değiştirip yine harika bir tablo yapması onu ne kadar aşağı çekerse o kadardır RE6. Bence gereksizdir, sizce gereklidir; şurada kavga etmeyelim, ben size sizin seveneceğiniz bir lokma uzatayım en iyisi, barışalım.

BİRİ EMÜLATÖRÜ MÜ ÇALIŞTIRDI?

Resident Evil Revelations (RER diyelim) bildiğiniz gibi geçen senenin en iyi 3DS oyunlarından biriydi. Hem RE çerçevesi adına hem de 3DS'in gücü adına başarıyla verilmiş bir işti. RE: Zero üzüntüsünü hala hissedilirken üzerine RER'in de Nintendo'ya özel olması canımızı sıkmışken neyse ki Capcom bir kıyak yaparak PC, PS3, Wii U ve 360 sahipleriyle RER'i buluşturdu. RER, serinin aşıkları için önemli bir oyun çünkü RE tarihinin ana oyunlarından biri. Dördünücü ve beşinci oyun arasında geçiyor hikaye ve yönetmen-yapımcı kalitesi oldukça köklü. Oyun aslen 3DS için hazırlandığı için oynanış mekanikleri abartı değil, fazla safsata bu oyunda bulunmuyor. Yalın. Yani yeni RE'lerde sevmediğiniz şeyler bu oyunda yok. Bu da RER'i ilk oyunların yanına koyuyor.

Her ne kadar RER ana oyunlardan biri olsa da hikayesi sandığınız kadar güçlü değil. Kadroda Jill ve Chris bulunuyor ve onların yaverleriyse Parker ve Jessica oluyor. Jill ve Parker'ın Queen Zenobia gemisine T-Abyss virüsünü durdurmak amacıyla gitmesiyle başlayan serüvene daha


Chris'in tarafı her zaman olduğu gibi yine tank gibi. ama ona göre de düşman sayınız artıyor.






Biraz tırnaklar mı uzamış ne!

RESIDENT EVIL DEMEK BİRAZ DA YANINIZDAKİ KARAKTERLERİ SEVMEK DEMEK DEĞİL MİDİR A DOSTLAR?

sonra Chris ve Jessica (hatta onların başka iş arkadaşları da) dahil oluyor. Ne var ki RE oyuncuları Parker Luciani'yi ve Jessica Sherawat'i tanımıyor. Kimdir, necidir, niye yanımızdalar? Pek çok soru kafada dönerken oyun bir nebze olsun flashback'lerle karakterleri size tanıtıyor ama pek sevdiremiyor. RE demek yanındaki karakterleri de sevmek demek değil midir a dostlar? Bu açıdan ilk hayal kırıklığımı yaşasam da oyunda karşılaşacağınız tüm mekanlar safkan RE hayranlarını mest edecek. 3DS'te oyunu bitirmemiş ben neler kaçırdığımı PC başında anlayınca pişmanlık duydum açıkçası. Revelations sunum şekliniz biraz TV dizisi gibi yapıyor. Bölüm başlarında özetler, bölüm sonlarının çok meraklı bitmesi, araya TV'den alıntılar, flashback'ler, iki hatta üç farklı kulvarı tek noktada buluşturmalar derken seyir zevki de oldukça güçlü bir yönü var RER'in. Queen Zenobia her ne kadar gemi olsa da inanılmaz lüks bir gemi. İçerisinde bir Boğaz Köprüsü yok diyeyim siz anlayın. Code Veronica dahil ilk RE'lerde ne kadar sevilen mekan varsa, benzerleri bu oyunda da var. Merdivenli lüks salonlar, kanlı yatak odaları, lüks duvar kağıtları, sanat eserleri, tedirgin edici tuvaletler, dibinde dev yaratıkların olduğu buhar odaları, daracık kamaralar, deney odaları ve onlara eşlik eden orkestral müzikler derken o eski günlerin harika tadı damaklarda hissediliyor. Yetmiyor; karşınıza o mekanlara son derece tüylerinizi diken diken zombileri çıkarıyor. Bir panik havası var ki sormayın. 3DS'in kısıtlı imkanlarından dolayı onlarca farklı zombi türü yok ama olanlar da elinizi ayağınıza karıştırmaya yarıyor tabii ki.

BİRAZ ÖNE KIMILDAR MISINIZ?

Benim bu noktada büyük sıkıntı yaşadığım ama başkasına keyif verebilecek bir husus da hareket yeteneklerimizin oynanışa ters düşmesi. Nedir onlar? RE4'te zeriye giren yakın dövüş hareketleri bu oyunda sadece yaratıklar gardını düşürmüşse yapılıyor. Kaçma hareketleri istenildiği zaman değil, yaratıklar size saldırdığı anda ancak yapılıyor ama emin olun beş denemenizin dördünce zamanlamayı tutturamıyorsunuz. Sağa sola atlamak gibi daha aksiyona dayalı şeyler zaten yok. Bu haliyle yaratıklar karşısında sizi epeyce aciz bırakıyor. Sonra asılıyorsunuz namluya ama bu sefer de kurşun

Tüm oyun elbette sadece bir gemi içinde geçmiyor. Ama keşke geçseydi diyeceksiniz.


Boss kıvamında pek çok yaratık yolunuzu kesip akbil basmanızı rica edecek.

Öldürdüğünüz her yaratığı yok olmadan önce tarayabilirsiniz. %100 tarama yaparsanız 1 adet sağlık paketi alırsınız. Genesis adlı bu silahla ayrıca etrafa bakarsanız gizli eşyaları aktifleştirebilir, parmak izi-bilgi toplarsınız.





bitiyor. Bıçakla dalıyorsunuz dalmasına ama pek kuvvetli olmadığından işlemiyor. Sonra yine panik! Bu panik oynanışın eksikliğinden ötürü geldiği için beni cezbetmiyor ama eminim ki seveni de bol olacaktır.

Belli ki Capcom 3DS'e oyunu geliştirirken bir taraftan da PC, konsol versiyonlarını yapmamış. Teknik imkanlar el verdiğince 3DS halini HD kıvama getirmiş, arayüzü geliştirmiş, ışıklandırmaları adam etmiş, cilasını atmış ama PC'de son ayarlarda oynasanız bile sanki RE4 oynuyormuş hissi alıyorsunuz. Sinematikler dahi çok demode duruyor. Bu oyunu yedi yıl önce oynasaydınız görel olarak tatmin olurdunuz ama şimdi durum o kadar iyi değil. Farklı karakter gruplarının aynı mekanları arşınlaması, mekan bazlı bulmacalara fazla girmemesi (ki onlar da anahtar ara, kart bul, kapı kolu, tornavida ara gibi eski moda şeklinde) oyun süresini uzatma çabası 3DS'te anlaşılabilir bir durum ama diğer platformlara yakışmıyor neticede. Capcom'un bunu en başından planlayıp port etmekten kaçınması gerekiyordu. Bu noktada "hiç yoktan iyidir" demek sizin insiyatifinize kalmış bir durum.

"ORTA KORİDOR BENİM JILL!"

3DS'te pek sevilen Raid modu port versiyonda da taş gibi duruyor. RE6'nın online co-op modlarından daha eğlenceli ve kapsamlı değil Raid modu ama oyunun ömrünü küçümsenmeyecek bir şekilde arttırıyor. 3DS'te 10 olan karakter sayısı yeni halinde 12 karaktere kavuşuyor. 21 bölümde (ki bunlar hikayedeki bölümler) en kısa sürede, en az hasarı alarak tüm yaratıkları öldürmeye çalışıyorsunuz. Bunu da dilerseniz online bir arkadaşınızla yapabilirsiniz (bu karakterler arasında Hunk bulunuyor). Yeni versiyona özel olan karakterlerse Lady Hunk ve Rachael'in dönüşmüş hali Aquamatey oluyor. Böyle böyle, en zor seviyede tüm bölümlerde S seviyesine ulaştınız mı zaten Resident Evil 7 çıkar, ona geçersiniz.

Sonuçta ben Resident Evil Revelations'ı kısıtlı teknolojisine, teknik sorunlarına rağmen beğendim. Beni ilk başta belirttiğim anılarıma geri döndürdü. Gecenin bir yarısı kulaklıkla oynarken şöyle bir hava aldırtmaya çıkarttı, gördüklerimi arkadaşlarıma anlatmamı sağladı. Sıkışmışlık hissinden keyif almayı hatırlattı. Capcom'un istediğinde bu tip geri dönüşler yapabileceğini gösterdi. Resident Evil 7'nin RE6 izinden (ders alarak) gideceğine eminim, ama safkan RE hayralarının da hala unutulmamış olması bugünün kârıdır, değerini bilelim.


İşler bazen de tersine döner...



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Özlenen atmosfer ✔ Eski tip oynanış
- ✔ Mekan tasarımları ve müzik uyumu
- ✖ Yükleme süreleri ✖ Görsel kalite ✖ Zayıf hikaye




Isırılmaya başlandığında bol bol panik ataklarınız olacak (mouse'u sallayın)

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 90 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** residentevil.com/revelations

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Resident Evil çok bozdu, bizi unuttu unuttu dediniz, bak ne oldu şimdi he!?

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

THE LAST OF US™

DÜNYADA KALAN SON İNSAN OLMAK, ÇOK HÜZÜNLÜ OLSA GEREK

- SİNAN AKKOL





UYGARLIĞIN SONA ERDİĞİ hikâyeleri ne kadar da çok seviyoruz değil mi? Hepimiz insanoğlunun dünyaya ve kendi türüne reva gördüğü zulümden dolayı cezalandırılması gerektiğini düşünüyor, bu ceza üzerine fanteziler kurmayı seviyoruz çünkü. Ama, çoğumuzda bir yanılsama var: Uygarlık sona erdikten sonra kurulacak yeni dünyada, çok önemli bir yere sahip olacağımızı, belki de bir kahraman olacağımızı hayal ediyoruz. Halbuki iş işten geçtiğinde, çoktan toprağa karışmış ve toz olmuş olacağız haberimiz yok.

BİR YOL HİKÂYESİ

BioShock Infinite'ten sonra, PlayStation 3'e özel son oyunlardan *The Last of Us*'ta da aynı formülle karşılaşınca, oyun yapımcıları "oyunculara en çekici gelen NPC yoldaş formülünü küçük bir kızı korumaya çalışan adamda buldu galiba" dedim kendi kendime. Lakin, *BioShock Infinite*'ten son derece farklı bir oyun bu.

The Last of Us'ın başrolünü paylaşan Joel ve Ellie ikilisi ilk başlarda birbirinden hiç hazetmeyen, ama sonradan ısınan, sonlara doğru ise birbirleri için her şeyi yapabilecek hale gelen iki normal insan. Hem karakterlerin, hem de aralarındaki bağın gelişimini anlatan hikâye, oyunu unutulmaz kılan şey.

Hikâye günümüze çok yakın bir zamanda başlıyor. Normalde gerçekten var olan ama sadece böceklere bulaşan parazit bir mantar türü, büyük şehirlerdeki insanlara bulaşmaya başlıyor. Bulaştığı kişinin beynini ele geçiren bu mantar, çok kısa sürede, çok saldırganca davranışlara sebep oluyor. Hızla yayılan hastalığa karşı bir çare


Ellie'yle olan diyaloglarınız giderek daha sıcak, daha samimi oluyor.

KENDİ HALİNDE BİR MANTAR

The Last of Us'ta insan uygarlığının sonunu getiren parazit mantarın ismi Cordyseps. Gerçekten de böyle bir mantar var ve kurbanının beynini ve vücut hareketlerini kontrol edebilen çeşitleri de var! Siz dehşete düşmeden önce söyleyeyim, henüz bu mantarın insanları etkisi altına alan bir çeşidi yok, varsa da bulunmadı.

Kontrolü altına aldığı karıncayı, kendisi için ideal olan nemli ortamlara doğru götüren mantar, burada ev sahibini öldürüyor. Ve böceğin kafasından çıkan mantar büyümeye başlıyor. Büyümesinin sonunda ise mantardan çıkan sporlar etrafa yayılıp yeni kurbanlara doğru uçuşuyor.
Bu mantarın etkisi altında olduğu fark edilen karıncalar, koloni işçileri tarafından hızla koloniden uzak bir yere taşınıp atılıyor. Böcek kolonileri için müthiş bir tehlike yaratan bu mantar, birkaç ayda 8 milyarlık bir karınca kolonisini yok edebiliyor.

İşin en ilginci ise, her Cordyseps mantarı türünün hedeflediği tek bir böcek türünün olması: Güvelere bulaşan Cordyseps, karıncalarda hiçbir etki yaratmıyor mesela. Cordyseps mantarlarının çok uzun zamandır özellikle Uzak Doğu'da ilaç olarak kullanıldığı, Çin'de çorbasının yapıldığını da ekleyeyim ki, buralara giderseniz yediğinize biraz daha dikkat edin.

Meraklısı seyretsin, gerçekten çok ilginç:
http://bit.ly/9MLTYf




Billy, oyun boyunca Joel ve Ellie'nin macarasına ortak olan bir düzine kadar karakterden biri.

bulunamayınca, bugün uygarlık dediğimiz ince dengeler yığını çok kısa sürede yıkılıyor.

Hastalık başgösterdikten 20 yıl sonrasına sarıyoruz kasedi. Abartılı kahramanlık anlarından eser görmeyeceksiniz bu oyunda, sadece insan davranışlarının en çıplak halini görebileceksiniz. Ne düşmanlarınız karikatürize "Kadınlarınıza tecavüz edeceğiz! Gözlerinizi kaşıkla oyacağız!" diye dolaşan saykolar bölüğü, ne de bizim karakterlerimiz sütten çıkmış ak kaşık. Joel, hayatta kalmak için tüm fırsatları değerlendiren, acımasız bir kaçakçı. Açlık ve sefaletle mücadele eden insanların bulunduğu şehirde, silah, ilaç, her ne kârlıysa "bir şekilde" bulup satarak hayatta kalmaya çalışıyor.

Bir yandan da insanlığın son 200 yılda hunharca tükettiği doğa, 20 yılda kendine ait olanı yavaş yavaş geri almış, binaların içlerine kadar bitkiler bürümüş, beton yığınları çürümeye yüz tutmuş. Ortam çok ıssız ama bir o kadar da karışık. Ayakta kalan birkaç şehirde düzeni sağlamaya çalışan asker ve askerlerin yaptığı baskıya karşı çatışan Ateş Böcekleri adlı grubun haricinde, hayatta kalabilmek için her türlü vahşiliği yapan Avcılar denen çete grupları ve tabii ki Kordiseps hastalığının çeşitli aşamalarındaki mutantlarla dolu *The Last of Us*'ın dünyası.

JOEL VE ELLIE

Özünde çok sade bir oyun bu. Çoğu zaman gizlenerek ilerliyorsunuz ama çatışma çıktığında da ortaya çıkan görüntü son derece şiddetleniyor. Elinizde kısıtlı miktarda cephane ve malzeme olduğundan mümkün mertebe düşmanlarınızı sessizce ve kaynak harcamadan öldürmeye çalışıyorsunuz, hepsi bu... Ama, bu sadeliği o kadar mükemmel kullanmışlar ki, oyunun her öğesinden detay fışkırıyor. Mesela, yakın dövüşlerde bir tek Kare'ye basıyorsunuz, ama vuruşlar oldukça değişik sonuçlara yol açıyor. Düşmana ilk önce sağlı sollu yumruk patlatan Joel, eğer yakında bir masa varsa tutup kafasını ona geçiriyor. Veya yakında bir duvar varsa oraya yaslıyor, bir elinde cam şişesi varsa kafasında parçalıyor.

Oynanıştaki sadeliğe bütün hareketlerdeki yavaşlığın kattığı stres de eklenince ortaya müthiş bir gerilim çıkmış. Mesela; yaralandığınızda bandaj sarmanız lazım, ama bunun için bir tuşa basıp sırtınızdaki çantayı indiriyor, sonra başka bir tuşa basıp sargıyı sarmaya başlıyorsunuz. Ve 5-6 saniye sürüyor bu işlem. Silahlara mermi sürmek de çok uzun sürdüğünden apayrı stres kaynağı. Siz bunları eğer çatışmanın ortasında veya karanlık bir koridordan böğürerek üstünüze koşan birilerinin sesini duyarken yapmak zorunda kaldığınızda, yaşadığınız stresi anlatmam çok zor.

Tabii ki oyun sadece çatışma üzerine kurulu değil. Oldukça dengeli ve stratejik bir üretim (crafting) sistemi de var. Etraftan topladığınız parçalarla (kesici aletler, yapıştırıcı bant, alkol (ama tıbbi alkol :), bez parçaları, patlayıcı ve şeker) bir sürü şey yapıyorsunuz. Bu parçaları topladıkça, ikili gruplar halinde birleştirerek bazı kapıları açmakta kullanabileceğiniz çakılar, düşmanlara karşı son derece etkili olan molotof kokteyli, el yapımı bomba, sağlık paketi ve hatta sis bombası yapabiliyorsunuz. Bu eşyalardan hiçbiri de fazlalık gibi gelmiyor, yeri gelince bir paket şeker bulmak için tüm çekmeceleri karıştırmaya başlıyorsunuz.

Üretim sisteminin haricinde Joel'in yetenek geliştirmelerini yapmak için etraftan hap topluyorsunuz. Bayağı bir hap toplamanız gerekiyor ve bunlar da bölümlerin ulu orta yerlerinde olmuyor, ana yoldan sapıp riskli yerlere yönelmeniz gerekiyor. Etraftan topladığınız parçalarla silahlarınızı da geliştirebiliyorsunuz.

Oyun çizgisel bir şekilde aksa da, A'dan B'ye gidiş oyunun sadece %40'ını oluşturuyor. Kalan çoğunluk zamanda girebileceğiniz, araştırabileceğiniz bir sürü terk edilmiş ev, ıssız köşeler ve harabeler var. Buralarda başka insanlara ait hikaye parçalarının yanısıra Achievement kazanmanızı sağlayan Eserler de bulabiliyorsunuz. Ve tabii ki, bolca düşman ve tuzak...

"Eserler" diyerek "Collectibles"ı biraz yanlış çevirmişler Türkçeye, çünkü topladığınız "Eserler"in arasında Depo Anahtarı, Askeri Devriye Haritası gibi nesneler de var :) Ancak genel olarak oyunun Türkçeleştirmesi başarılı. *Crysis 3*'ünkinden on kat falan başarılı diyebilirim. Sadece altyazılar çevrilmiş, seslendirmeler yarım yamalak Türkçeleştirilmemiş çok şükür.

Oyundaki isyancılar diyebileceğimiz Ateş Böceği askerlerinin künyelerini ve çeşitli eğitim rehberleri de toplanabilecek şeyler arasında. Bu eğitim rehberleri, becerilerin haricindeki bazı özelliklerinizi anında geliştiriyor. Ama sakın bu kadar "geliştirme" kelimesinden sonra oyunda bir RYO'luk, bir karakter yaratımı falan olduğu aklınıza gelmesin, oyunumuz safkan bir hayatta kalma ve aksiyon oyunu.

>>


Oyunlarda at! Bu fikri 3 sene önce Tuğbek ortaya attığında ne kadar az kaale almıştık halbuki...

Elinizde sopa veya tuğla olmadığında çıplak yumruklarla hayatta kalmaya çalışıyorsunuz.

>> HAYATTA KALMA MÜCADELESİ

Evet, *The Last of Us* bir hayatta kalma aksiyon oyunu. Ama aynı zamanda da bir yolculuk hikâyesi. İzlediğim filmler açısından atmosferi ve sinematik anlatımı The Road'a çok benziyor. Sizin hikâyenizin haricinde, yol boyunca karşılaştığınız evlere girdiğinizde bulacağınız yan hikâyeler kafanızda bu dünyaya ait tüm boşlukları dolduruyor. Çevre zaten kendi hikâyesini bir anlatıyor ve Ellie'yle girdiğiniz diyaloglar yan hikâyeleri zenginleştiriyor.

Oyun, görevinizin nerede olduğunu size daima göstermiyor. Bunu bir opsiyon olarak da sunmuyor, bir tuşa basarak da göremiyorsunuz, ancak uzun süre amaçsızca takılırsanız ya yanınızdaki karakter, ya da oyun size yolunuzla ilgili bir ipucu veriyor. Bu şahane bir şey! Böylece psikolojik olarak daima A'dan B'ye yönlenmiyorsunuz. Bu arada ana yol üstünde olmayan girilecek yerlere

BU BİR YOLCULUK HİKÂYESİ. ATMOSFERİ VE SİNEMATİK ANLATIMI THE ROAD'A ÇOK BENZİYOR

"girmeli mi, girmemeli mi, oralarda ne gibi tehlikeler geziyor, silah harcamaya değecek mi?" gibi kararları vermeniz gerekiyor.

Hemen hemen her karşılaşmada düşmanların yanından görülmeden geçmeye çalışıyorsunuz. Ama ufak bir hata yüzünden görülürseniz de, kıyamet kopuyor. Üstünüze iki üç yaratık koştururken, ilk önce elinizdeki silah bitene kadar ateş ediyorsunuz ki o panikte mermilerin çoğu boşa gidiyor. Daha sonra da yanınıza gelenlere elinizdeki sopayla vuruyorsunuz, o da ikinci üçüncü vuruşta kırılıyor. En sonunda ise çıplak ellerinizle öldürmeye çalışıyorsunuz. Enerjiniz bitmeden önce iki üç tanesi üstünüze çullanırsa, Joel yere kapanıyor, yani dayak yeme pozisyonuna geçiyor ve daha az zarar almaya çalışıyor. Bu durumdan ancak L2'ye basılı tutup koşup kaçarak kurtulabiliyorsunuz.

Çok uzun süredir hasta olan insanların kafatasından fırlayan mantarlar, bu kişilerin gözlerini yok ettiği için tamamen sese duyarlı hale gelmişler. Türkçeye "Takırdayanlar" olarak güzelce çevrilmiş olan bu Clicker'ların varlığı, oyuna çok büyük bir stres öğesi katıyor. Herhangi birine ateş açtığınızda sese güdümlenerek gelen bir Takırdayan sizi tek bir ısırıkta öldürebildiği için çok dikkatli oynamanız gerekiyor.

OYUNDAN MAKSİMUM ZEVK ALMA REHBERİ

İncelediğim hemen her oyunda yaptığım kutuma hoş geldiniz :) Buradaki tavsiyelerimi dinlerseniz, oynanışın biraz daha zor, ama bir o kadar da keyifli hale geleceğine emin olabilirsiniz.

1- İlk iş, oyuna alışır alışmaz Dinleme modunu kapatın. Duvarların arkasında sizi ne beklediğini bilmemeniz daha iyi.

2- Hazır girmişken, Seçenekler'deki tüm yardımcı opsiyonları ve ipuçlarını kapatın.

3- İlk önce çakılarla ilgili geliştirmeyi alın. Böylece sizi yakalayan bir Takırdayan'ı doğru zamanlamayla bir çakı darbesiyle indirebilirsiniz.

4- Tamirat masalarında silahlarınızı geliştirmeye sıra geldiğinde, yapacağınız ilk şey ekstra silah kılıfı yapmak olsun. Böylece iki büyük, iki küçük silahı çanta dışında taşıyabilir ve aralarında hızla geçiş yapabilirsiniz.

5- Mümkün mertebe sessizce ilerleyin. Çatışmalarda düşmanları çabuk indirebilseniz de, cephaneniz bu duruma hiç hoş bakmayacaktır.



Kıyafetler biraz farklı olsa da, karakter modelleri genel olarak aynı.

Grup saldırısı altında kaldığınızda mutlaka ilk önce takırdayanları hedef alın. Tek ısırışta indiriyorlar.

Oyundaki en etkin silah kesinlikle molotof kokteyli. Özellikle Takırdayanlara attığınızda hemen öldürüyor, ölü yerde yanmaya devam ederken üstünden geçen koşucular ve diğer yaratıklar da tutuşuyor ve diğerlerine de bulaştırarak ortamın kısa yoldan temizlenmesini sağlıyorlar.

Ölüm animasyonları da fena halde etkileyiciler. The *Last of Us*'dakilere en yakın diyebileceğim ölüm animasyonları, *Dead Space*'tekiler. Ancak *DS*'de ölüm animasyonları en açık haliyle gözünüze sokulurken, burada Joel tam saldırının ortasında çığlık atarken görüntü gidiyor ve sadece çığlığının yankısı kalıyor. Çok etkili bir kullanım olmuş.

HİKÂYE ANLATIMI

Oyundaki duygu hiç abartılmadan verilmiş, çok insani, çok yerinde. O hunharca kavga ettiğiniz, birbirinizi kesik camla öldürmeye, kafaları mermer masaların kenarlarına çaka çaka kavga ettiğiniz çetelerde bile insanlık izleri var. Bunlar şartların, açlığın, yıllarca ölüm korkusu içinde yaşamanın, içindeki merhamet duygusunu vahşi bir hayvanla değiştirmek zorunda bıraktığı gerçek, bir ailesi olan insanlar. Kendi aralarındaki diyaloglarda ailelerinden, bugün yemek bulup bulamadıklarından bahsediyorlar, haliyle onları kafanızda şeytanlaştıramıyorsunuz. Ama bu, üstünüze çivili bir sopayla geldiklerinde sizin de insanlıktan çıkmanıza engel olmuyor.

Ara videolarda hiçbir duygu, davranış ve tepki abartılmamış, oyunlaştırılmamış. "*Bu durumda* >>

UYGARLIĞIN SONUNU GETİREN OYUNLAR

Madem uygarlığın sonunu getirmeyi bu kadar seviyoruz, o zaman bu türdeki en önemli oyunlara bir bakalım, el mi yaman, bey mi yaman (seri oyunların son oyunlarını ele aldık).

	HİKÂYESİ	İNANDIRICILIĞI	GRAFİKLERİ	ATMOSFERİ	YARATIKLARI	OYNANIŞI
DAYZ	-	★★★★	★★★	★★★★★	★★	★★★★
ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
FALLOUT: NEW VEGAS	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★
I AM ALIVE	★★★	★★	★★	★★★	★★	★★
LEFT 4 DEAD 2	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
METRO: LAST LIGHT	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
RAGE	★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★
STALKER	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
THE LAST OF US	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
THE WALKING DEAD	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★


Hastalıklı insanlarla girdiğiniz kavgalar çok daha ölümcül ve ürkütücü.

THE LAST OF US'IN MÜZİKLERİ

İncelemeden ayrı bir kutuda bahsetmek istedim oyunun müziklerinden. Çünkü bir oyunun ruhuyla bu kadar uyumlu bir müzik kullanımı yakın zamanda duymamıştım. Aksiyon anlarında çalan hızlı, adrenalin pompalayan müzikler yok. En duygusal ara videolarda sizi ağlamanın eşiğine getiren ezgiler yok. Oyunlarda alıştığımız şekilde bir müzik kullanılanımı yok The Last of Us'da.

Onun yerine öyle bir müzik kullanımı var ki, dünyanın bitmişliğinin, insanlığın artık sonuna gelinmiş olduğunun bilincini ruhunuzun en derinlerine işliyor. Bunun bir yeniden diriliş değil, bir sona eriş hikâyesi olduğunu iliklerinize kadar hissettiriyor.

Ve bu büyülü etkiyi, daha önce oyun endüstrisinde hiç çalışmamış olan Arjantinli bir müzisyen Gustavo Santaolalla'nın ezgileri yaratıyor. Yöresel ezgileri ve enstrümanları kullanarak inanması güç bir etkiye sahip müzikler çıkarmış ortaya. Gitar yerine kullanılan sekiz telli charango adlı bir enstrüman ve çok küçük bir orkestra kullanmış üstad.
Bir başka insanlığın sonu oyununda yeni ezgilerini duymayı umduğum bir sanatçı oldu kendisi.

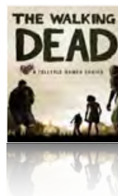


The Last of Us



>

The Walking Dead



>

Heavy Rain



>> *kalsam sanırım aynısını yapardım"* diyeceksiniz her acımasızlık ve korkunç seçim karşısında. Bu, oyuna inanılmaz bir gerçeklik hissi veriyor.

Ve o grafikler! Aman Allah'ım! Bir konsolun ömrünün sonlarında grafik yetenekleri iyice belirginleşir ve yapımcılar tarafından çok daha verimli şekilde kullanılmaya başlanır ama, bu nedir? Oyun içi grafiklerle yapılmış ara videolardaki yüz ifadeleri, dudaklardaki en ufak bükülme, gözlerin eleştirirken devrilmesi, en ufak kafa hareketlerinin karakterlere kattığı duygular... *The Last of Us*'ın grafiklerini gören herkes istisnasız *"Eğer PS3 bunu yapabiliyorsa, PS4 daha ne yapabilir ki bunun üstüne?"* dedi. Sizin de diyeceğinize eminim.

Sadece ara videolardaki değil, oyun içindeki grafikler de insanı dehşete düşürüyor: Çünkü aralarında bir geçiş, bir render süresi falan yok, tamamen aynı motoru kullanıyorlar. Çevresel detaylara gösterilen detaylar inanılmaz boyutlarda. Girdiğiniz her mekanda, mekanın anlatacağı bir hikâye var. Etraftaki dağılmış eşyalar, kayıp eşlere *"benimle şurada buluş"* diye duvara yazılmış notlar, hastalığın pençesine düşmeden kendi işlerini görmeye karar vermiş çiftler. Ve doğanın sessizce her şeyi geri alışı... 20 yıl serbest bırakılan doğa yavaş yavaş tüm binaları kaplamış, tüm oturma odalarına sızmış, tüm LED TV'lerin içinden geçmiş. Gözle görülmeyen bir yavaşlıkla, metre metre, hücre hücre son 200 yılda hunharca ondan çaldıklarımızı büyük bir sabırla geri alışını o kadar güzel veriyor ki oyun... Görmeniz lazım, mutlaka görmeniz lazım neden bahsettiğimi anlamanız için.

BUNCA GÜZELLİK VARKEN...

... tam olmamış bazı noktaların göze batmaması mümkün değil tabii. Naughty Dog'un oyunları her ne kadar çok iyi olsa da, oynanışıyla ilgili bir şeyler eksikmiş gibi gelmiştir bana daima ki buna *Uncharted* serisi de dâhil. *The Last of Us* ise aşırı gerçekçiliğinden kaynaklanan bazı sıkıntılara sahip. Hikâyesiyle, grafikleriyle, hatta yaratıklarıyla sırtını gerçekliğe o kadar dayamış bir oyun ki, normalde başka oyunlarda görmezden gelebileceğiniz en ufak aksaklıklar göze batmaya başlıyor maalesef.

Mesela, bütün düşmanların ve yaratıkların modellerinin, ufak tefek kozmetik değişiklikler haricinde aynı olması oyunun en önemli eksilerin-

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ İnanılmaz etkileyici, ama aynı zamanda sade bir hikâye anlatımı
- ✔ İnandırıcı, gönül bağı kurabildiğiniz karakterler
- ✔ Kıvamında ve iyi kullanılmış oynanış öğeleri
- ✔ Bu nesile ait olduğuna inanamayacağınız grafikler...
- ✔ ...ve kulaklarınızdan gitmeyecek müzikler
- ✖ Düşman modellerinin kısıtlı sayıda olması
- ✖ Yapay zekânın beklediğimiz kadar iyi olmaması
- ✖ Yanınızdakileri gören düşmanın sadece size tepki vermesi



MULTIPLAYER NEREDE?

Oyunun bize gelen versiyonu sadece Debug PlayStation 3'te çalıştığından ve bu PS3'ün internete bağlanmasıyla ilgili sıkıntılar olduğundan multiplayer modunu hiç inceleyemedik. Eğer fırsat olursa, önümüzdeki sayıda oyunun multiplayer moduna da bakacağız.


Bir noktadan diğerine giderken, yol üstünde girebileceğiniz birçok yan yol ve mekân var.

den. Ne yani bir tane bile çocuk da mı dönüşüme uğramadı? Ve bu dünyadaki tüm insanların boyu, posu, vücut genişliği hep birebir aynı mıdır? Bu kadar gerçekçi görünen bir oyunda böylesi bir detayın atlanmış olması çok ilginç gerçekten. PS3'ün hafızasını son byte'ına kadar kullandıkları için yeni modellere yer kalmamış olabilir tabii, ama oyunda sadece dört farklı düşman modeli olması can sıkıcı.

Gerçekçilik illüzyonunu kökünden baltalayan şey ise şu: Daha önce de söylemiştim, oyun görünmeden ilerlemenize güveniyor, aksi takdirde özellikle zor seviyelerde çok zorlanıyorsunuz. Ancak, yaratıklar ve insan düşmanlar Joel'i gördüğü anda hemen saldırıya geçtikleri halde, sizin yanınızdakilerin bam güm ses çıkartarak ortalıkta koşturmasına, hatta burunlarının dibinde, görüş alanlarında olmalarına bile hiçbir tepki göstermiyorlar.

Ve ne zamandır dile getirmek istediğim şahsi bir şikayetim var: Oyunlarda en uyuz olduğum şeylerden birisidir bitirdikten sonra açılan New Game+'ı illa aynı zorluk seviyesinde oynamak zorunda olmak. Kardeşim, ben zaten o zorluk seviyesindeki her şeyi yaşamışım, ben yeni zorluk seviyelerinin sunacaklarını görmek istiyorum. İlk oynanışımdan kalan, geliştirmek için uğraştığım yeteneklerimi, silahlarımı da yanımda götürmek istiyorum. Zaman benim için çok değerli, tekrar aynı oyunu oynamak bir lüks bana, niye bana aynı zorluk seviyesini tekrar oynatıyorsunuz ki? Maalesef bu aptalca uygulamadan *The Last of Us* da nasibini alıyor.

Bunlar haricinde teknik tarafta ise oyun yağ gibi akıyor diyebilirim. Grafik ve ses anlamında hiçbir takılma veya sıkıntı yok. Tek şikayetim oyunun ilk yükleme süresinin biraz uzun olması, ancak o ilk yüklemeden sonra beş saniyeden fazla beklemiyorsunuz ölürseniz. Oyun kendini sürekli kayıt ettiğinden asla öldüğünüz yerden bir dakikadan fazla geriden başlamıyorsunuz. Yanlız ben duvarın kenarına çömelmişken ve hemen sağımda da elinde shotgun'la bekleyen bir düşman varken kayıt etmiştim, tam orada başladım. Ben zobak diye belirip tekme yumruk dalınca adam bayağı şaşırmıştı :)

HER GÜZEL ŞEYİN SONU

Şimdi, *The Last of Us*'ı neye göre değerlendirmeliyim? Yani grafiklerine 10 üzerinden 10 versem, hikâyesi 10 üzerinden 10 desem, oynanışa bir başka not, sesine, müziğine not vere vere devam etsem... Sayfanın sağ altındaki puan ne kadar yansıtabilir oyunun tamamının bana verdiği hissiyatı? Yansıtamaz, hem de hiç yansıtamaz! Hepsi de mükemmele yakın parçalardan oluşan, ama bütünü parçalarının toplamından daha üstün olan bir oyun *The Last of Us*.

Bazı oyunlar vardır, bitirdikten çok uzun yıllar sonra hatırladığınızda size verdiği duyguyu hafif bir şekilde hissedersiniz. Bunun tutunuları, güzel bir his olduğunu bilirsiniz. *The Last of Us* tam olarak böyle bir oyun işte. Bittiğine gerçekten üzülüyorsunuz. O karakterlerle, o dünyayla olan tek bağınızdan, tek pencerenizden görebileceğiniz her şeyi görmüş olduğunuzu biliyorsunuz ve üzülüyorsunuz. Bu yüzden *The Last of Us*'ı mutlaka alın; ama yapabilirseniz oynamadan bir yerlere saklayın. Eğer bir gün, uygarlığın bir hafta sonra sona ereceğini, elektrik diye bir şeyin kalmayacağını öğrenirseniz, işte o zaman çıkartıp oynayın dışarıda uygarlık dediğimiz pamuk ipliğinden bağlar yumağı kendi kendini yakıp bitirirken. Oynadığınız en son oyun, hatıranıza yazacağınız hikayelerin en sonuncusu *The Last of Us* olsun.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Almadığınız her an kayıp desem, yeterli olur mu?

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl


Bir kere fark edildiniz mi, insanlar sizi çok efektif bir şekilde arıyor ve eninde sonunda da buluyorlar.

→ **Tür:** Aksiyon-Macera → **Yapım:** Naughty Dog → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/15qKsa5



UNUTMAK EN BÜYÜK İHANETTİR -VOLKAN TURAN

REMEMBER ME™

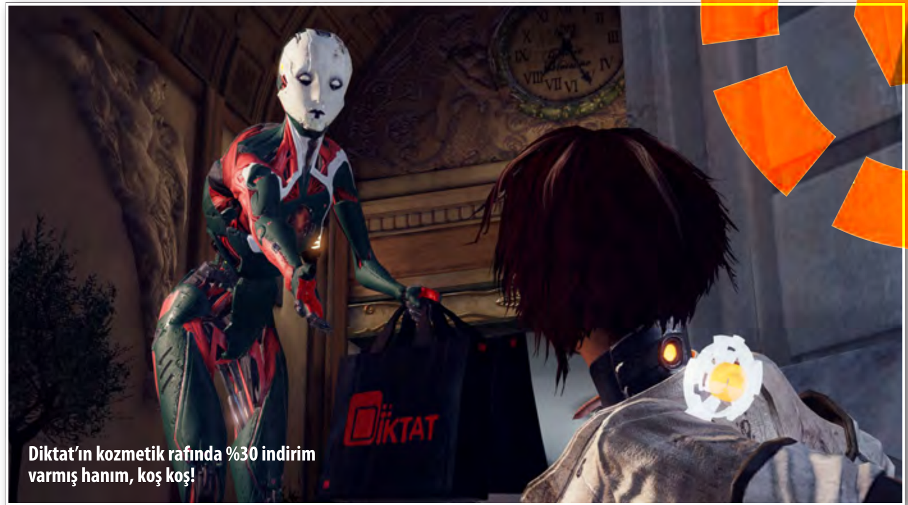
Aslında bir açıdan baktığımızda hepimiz birer anı yumağından oluşan kısa hikayelerden oluşuyoruz. Birbirimizin hayatlarına az veya çok temaslarda bulunup geri dönüşü mümkün olmayan reaksiyonlar başlatıyoruz. Sonu iyi bitenler pek dokunmasa da acıyla noktalananları yaşanmamış sayıp yolumuza devam ediyoruz. Tabii ki bu herkes için o kadar kolay olamıyor. Bazı hasarlar onarılacak; bazı anılar unutulacak düzeyde yaşanmıyor. Bu noktada devreye "keşke..." ile başlayan cümleler karışıyor. Pek azı aksiyona dökülüyor. Zaman ilacı bu köyde hiç satılmıyor. Unutmak için harcanan çabanın, çevreye ödetilen bedelinse haddi hesabı olmuyor. Eternal Sunshine of the Spotless Mind filminin ilk yarısında nasıl ki "şu aletten keşke ben-

BEN OLSAYDIM

Belki daha geç çıkardı, belki daha fazla bütçe gerekirdi ama şu hatlara sahip Paris'te daha özgür gezecek, yan görevler alınabilecek, NPC'lerle etkileşime geçilecek, binalara girilecek şekilde geliştirmeyi tamamlardım. Biraz daha sinematik de kattık mı üstüne, kendi oyunuma 9 verebilirdim o zaman!

Sadece ışıkta belirginleşen tipler en belası.





Diktat'ın kozmetik rafında %30 indirim varmış hanım, koş koş!

de de olsa" derken, sonlarına doğru bu fikrin pek de iyi olmadığına kanaat getirmiştik, anılara saygı duymayı tercih etmenin daha mantıklı olduğunu düşünmüştük; işte Remember Me de sırtını aslında bu kadar basit ama çok önemli bir konuya dayıyor. Size "Beni Hatırla" derken yüzünde bir tehdit mi var yoksa üzgün, yorgun bir ifade mi, onu ben de bu yazı esnasında anlayacağım.

İYİ Kİ DOĞDUN BEBEK!

Oyun dünyasında her gün AAA kalitesinde yeni bir fikri mülk ile karşılaşmıyoruz bildiğiniz gibi. 2011'de Capcom'un duyurduğu Remember Me (RM) (o zaman Adrift'ti) bu açıdan ayrı bir önem taşıyordu çünkü başarısı hem Capcom'a hem de rakiplerine cesaret verebilirdi. Oyun ne kadar satar şu anda bunu bilmem mümkün değil ama Fransız geliştirici Dontnod Entertainment konunun ciddiyetinde dersine hazırlanmış.

Bildiğimiz Paris'in 2084'te, alternatif bir gelecekte Neo-Paris adıyla anıldığı bir dönemde geçiyor RM. Daha ilk sahnede korkudan titreyen Nilin'le tanışıyoruz. Korkusu gördükleri değil, daha çok bilmedikleri, daha doğrusu hatırlamadıkları yüzünden. Zihni boşaltılmış, bir köşeye atılmış. İşler daha da kötüye gitmeden iletişim kanalımıza giren Edge ile tüm maceramız başlıyor. Nilin kimdir? Hafızası niye boşaltılmıştır? Tehlikeli biri midir Nilin? Neler yapabilir, gücü nelere yetebilir? gibi sorular cevap bekleye dursun, Dontnod arka planda da bize bir şirketin hafızalar üzerindeki manipülasyonunu anlatmaktadır.

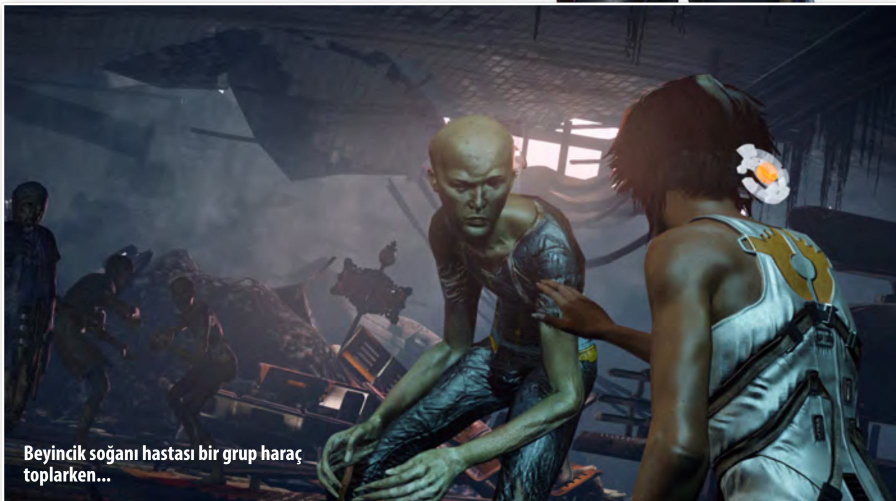
2040'ların başında çıkan Avrupa Sivil Savaşı 2048'de Paris'e atılan pek çok Tremora bombası ile sona gelmek durumunda kalmıştır. Paris'in yarısı yok olmuş, geri kalan yarısı da çoraklaşıp kriterlere boğulmuştur. Tamamen hayalet şehre dönüşen Paris, hiç bir işlevi kalmadıktan sonra özgür kılınmıştır ama beş yıl sonra tüm sokakları yankesicilere, kartellere kalmıştır. Bu noktada Paris'in kaderi bir hayli değişecektir çünkü Memorize adlı şirket Paris'i yönetimi altına alıp şehri kurtarmayı vaat etmiştir. Antonie Cartier-Wells adındaki bu adam aslında 2012'de, günümüz sosyal medyasının paylaşımcı yeteneğinden yola çıkarak geleceğin sosyal network'ünü kurgulayan şahıstır ve Memorize adlı şirketinde de bu evrimi gerçeğe dönüştürmüştür. 2064'de ilk dijital hafıza aktarımı yapmayı başaracak olan oğul Charles, Memorize'nin başına 2052'degeçmiş ve tehlike çanları çalmaya başlamıştır... İnsanların hafızalarını toplayan, silen, değiştiren; karanlık tarafa geçersek; satın alan, satan, çalan, manipüle eden bir kurum haline gelmiştir şirkettir. Neo-Paris sakinlerinin zihinleri de işte bu ağın birer parçadır. Nilin'in bu hikayedeki yeriyse başta da belirttiğim üzere hafızasını geri kazanmak adına çıktığı macera oluyor. Merak etmeyin, bir sürpriz bozmuyorum; Nilin aslında Memorize'ın en iyi hafıza avcısı ama bir nedenden ötürü fişi çekilmek istenmiş. Nedenini en başta bilmiyor ama Edge'in de yardımıyla tüm hikayesini öğreneceksiniz. Bunun için de Memorize'ı yok etmek isteyen Errorist grubuna dahil oluyor Nilin ve saniyesinde aksiyon başlıyor.



HAFIZAMI KAYBETTİM, RT PLS!!!

Hafıza paylaşımı gelecekte hiç de Instagram'dan ayak, Twitter'dan aforizma, Facebook'tan şarkı, Foursquare'den mekan, Tumblr'da yemek paylaşımına benzemiyor. Hafıza paylaşımı bir süre sonra bağımlılık haline geliyor ve sistemin de hatalarıyla bu paylaşım mekanizmasının yani SENSEN'in kölesi oluyorlar. "Köle olmak" hafif bir benzetme değil burada. Ciddi anlamda yaratıklaşıyorlar bu açlık sonrası ve sokaklarda hafıza çalacak canlı-cansız insan avına çıkıyorlar. Zaten düşmanlarınızın yarısını bu insanlıktan çıkmış gulyabaniler oluşturuyor.

Eğer ki bir mekanda dövüşmüyorsanız etrafınızda robotlar vardır demektir. Valet adı verilen bu robotlar Neo-Paris'in tüm esnaflık işlerini sakince yerine getiriyorlar. Onlarla etkileşim sıfır olsa da izlemeniz serbest. Dükkan açıp kapıyorlar, getir götür işleri yapıyorlar, hayat kadını versiyonları var, pazarcı tipleri var... Bu açıdan atmosfer aslında Blade Runner'ın yeni versiyonuna bir hayli benziyor. Dontnod Neo-Paris'i abartmadan cyber-punk modeliyle çok iyi tasarlamış. Her bir noktası şu andaki Paris sokaklarına biraz gönderme yaparken, ufak detaylarla da başkaldırışı güzel resmetmiş. Tek kusuru bu atmosferde bizi sadece izleyici yapması. NPC denilen nane bu oyunda yok mesela. Valet'lerle konuşamıyorsunuz. Bıraktım yan görev almayı, selam sabah bile veremiyorsunuz. Çünkü yapımcılar oyun "o kadar da büyük" olsun istememiş. Onun yerine "A noktasından B noktasına tek rota üzerinden gidin, biraz dövüşün, biraz düşünün, biraz izleyin" tarzı; Uncharted, Tomb Raider aromalı bir aksiyon oyun yapmak istemiş ve bunda da kısmen başarılı olmuş.


Beyincik soğanı hastası bir grup haraç toplarken...

KADIN DAYAĞI KUTSALDIR!

RM'deki dövüş sistemi ne Tomb Raider, ne de Uncharted gibi değil. Nilin yakın dövüşü çok seviyor.

REMEMBER ME'NİN KULUÇKA DÖNEMİ

Remember Me'nin geliştirilme süreci aslında 2008'de başlamış bulunuyor. O zamanki konsept ise küresel ısınma olarak belirlenmiş. Oyun, Sydney'den San Francisco'ya, oradan Tokyo'ya kadar geniş bir alanda geçiyormuş. Karakterimiz jetski kullanabiliyor, kancası ile su yüzeyinde araçtan araca geçiş yapabiliyormuş. Daha sonra ekip bir araya gelip bu konsepti su altına batırmış. Demişler ki Fransa'dayız, neden burasıyla ilgili bir şey yapmıyoruz? Dontnod'un Kreatif Direktörü olan Jean-Maxime Moris de o sıralar kız arkadaşıyla çıktığı bir buluşmada işlerin içine biraz etmiş. Daha sonra "keşke o ana geri dönsem de şu noktalara müdahalelerde bulunabilseydim" demiş (kim demedi ki). Ardından günümüz sosyal medyasına şöyle bir bakıp, Adrift'in asıl temeli atılmış olunmuş. Proje ilk etapta Sony ile ortak yürütülüyormuş, yani PS3 özel ama karakterin kadın oluşundan (erkek istiyorlarmış) doğan satış korkusu, konunun tonlarının ağır olması vb. gerekçelerle ortaklık bir köşeye bırakılmış, oyun çoklu platform olarak hazırlanmaya başlanmış. Nilin kadın karakterini ortaya koymamasına özen gösterilmiş. Ardından Capcom ile ortak bir kararla daha kişisel bir isime gidilme kararı verilmiş ve Adrift yerine 2012'de Remember Me seçilmiş. İyi ki de seçilmiş diyoruz.


Kid Xmas'ın üslubu size tanıdık gelecek. TV'de çığırtkanlık yapanlardan tiplerden işte... Kid'in farkıysa sizi bir anda şovun içine katması ve güzel bir boss dövüşüne ev sahipliği yapması.

Çünkü çok esnek, çok yetenekli. Yenekten kastım ciddi anlamda süper güçleri var (S-Pressen). Tek tuşla ulaşabildiğiniz bu güçler hız ve hasar arttırma, düşmana yapışan ve çevreye de sıçrayan Mind Bomb (aklını alırım bombası işte), düşmana pusu kurmanızı sağlayan görünmezlik, tüm etrafı kısa bir süre donduran şok, makine tabanlı düşmanların aklını karıştırıp kendi adamlarına saldırtma yeteneği gibi şeyler oluyor. Bunları oyunda ilerledikçe sırayla alıyorsunuz ve her birinin kullanım alanı bulunuyor. Kullanma miktarıysa sınırsız değil. Mavi renkli S-Pressen güç barları tek tek doldukça güçlerden birini seçip aksiyona katabiliyorsunuz ama bir kullandığınız güç akabinde cooldown'a düşüyor, yani tekrar yapmak için bazen 200 saniye beklemeniz gerekiyor.

Burada devreye "kombo laboratuvarı" giriyor. S-Pressen cooldown süresini kısaltmak aslında elinizde. Pressen adı verilen 4 tip saldırı tekniğinden birisi (mor renkli olan) kombo arasında yapıldığında bu süreyi kısaltıyor mesela. Bir diğer Pressen yapıldığı taktirde enerji veriyor. Bir diğeri diğer tüm Pressen'lerden daha fazla hasar veriyor. Son Pressen (mavi olan) da kombo geçişlerine olanak veriyor, hasar miktarını ve PMP miktarını (Procedural Mastering Power) arttırıyor. "Kombo geçişi" kısmı biraz kafanızı karıştırmışsa şöyle özetleyeyim, Nilin'in aslında hareket skalası dört tipten oluşuyor. 3,5,6 ve 8 Hit'lik bu komboların hepsi hasar verici bir hareketle başlıyor. Sonrası ise sizin stratejinize kalıyor. Oyun esnasında dövüşerek, gizli saklı şeyleri bularak elde edeceğiz PMP'ler seviye atladıkça size "bir tuş kullanma" hakkı veriyor. Siz de bu hakkı ister sağlık kazanmada, isterseniz hasar vermede harcayabilir, kısa veya uzun kombolardan birine ekleyebilirsiniz. Okurken kafa karıştırıyor gibi gözükse de gördüğünüz anda sistemi şıp diye kavrayacaksınız.

KOMBOLARA AYAR VERME VAKTİ

Combo Lab'te zaman harcamak şart mı diye sorarsanız, maalesef evet. Oyun sizi bazı bölümlerde buna mecbur bırakıyor. Örneğin Elite Enforcer güçlerine normal vurursanız enerjiniz sonuna kadar hızla düşüyor. S-Pressen kullanmanız şart ama olur da gücünüz bitmişse ve düşman olarak bölümde sadece onlar kalmışsa bu demektir güç dolduramayacak, normal dalacaksınız. Eğer enerji kazanabileceğiniz bir kombo yapmazsanız ölürsünüz. Bu noktada açıyorsunuz kombo ekranını,





Her dev şirket gibi Memorize da dev reklamlarıyla Neo-Paris'i donatmış.

sağlık vuruşları arasına hasar verenleri ekliyor, biraz hasar alıyor, biraz hasar veriyor, biraz sağlık kazanarak çıkıyorsunuz o kavgadan. Açıkçası bu sistemi pek eğlenceli bulmadım. Nilin'in animasyonları ve komboya göre şekillenen müzikler hoş ama tok değil, vuruş hissiyatı yok ve düşman grupları etrafınıza toplanıp peşi sıra vurunca sürekli kaçmaktan başka çareniz bulunmuyor; o da sıkıyor bir süre sonra. Hele bölüme havadan destek veren tüftüf atan makineler gelince anlamsız bir kasıntı yaşıyorsunuz. Fransız oyunundan Japon oyununa geçiyorsunuz baya baya! Nilin bir süre sonra kolundaki konsolu silah olarak kullanıp güzel güzel nişan alabiliyor; kalkanları filan yok edebiliyor ama Nilin'in adam gibi bir blok, parry yeteneği olmayışı oyunu yarı-olgun seviyesinde hissettiriyor.

Bir diğer can sıkıcı nokta ise oyunun kurgusunda yatıyor. Oyunun ilk yarısı cidden zayıf. Sunum Fransız filmleri gibi, herkese hitap etmiyor. Fazla ciddi, fazla mesafeli. Daha sonra trailer'da gördüğümüz çatı kaçma sahneleri, uçak çatışmaları filan girip "işte bu!" dedirtiyor ama aksiyon kısa sürüyor. Aksiyon ne zaman çıkacak darken bulmacalar karşınıza çıkıyor! Kimisi platform tabanlı, kimisi kelime oyunları, kimisi çevre etkileşimli. Hiç biri zor değil ama hiçbirinin de anlamı yok. "Hadi çocuklar biraz da bulmaca çözdüğünü hissetsiz ehe ehe" demiş bölüm tasarımcısı da öyle eklenmiş gibi emanet duruyor (Sonlara doğruysa topluyor oyun. Konunun arkasındakileri öğreniyor, dengeli aksiyonla karşılaşıyorsunuz). Elbette bunları sevecek bir o kadar da oyuncu olacaktır, o yüzden üzerine çok çullanmıyor, bu sefer güzel bir noktaya değiniyorum.

GİR KAFAMIZA, ÇILDIRT BİZİ NILIN!

RM'nin beni en çok heyecanlandıran noktası "anı manipülasyonu" yeteneği olmuştu. Biraz Inception'a kayan bu yetenekte Nilin, özel yeteneği sayesinde kişinin SENSEN'inden içeri sızıp, geçmişteki bir anıyı değiştirip, kişinin o anıdan sonra yapmaya başladığı her hareketin, her kararın sonuçlarını değiştirmesini sağlayabiliyor. Anı bir bant kaydı gibi karşılıyor bizi. Sol analog çubuğu çevirerek bantı oynatıyorsunuz. Anı üzerine müdahale edecek noktalar keşfediyorsunuz. Bunların bazılarında birden fazla müdahele noktası bulunuyor. Hangisi işinize yarıyor, biraz dene-yanıl yöntemiyle anlaşılıyor. Anıdaki tüm müdahelelerinizi yaptıktan sonra da sonucu tekrar izliyorsunuz, bakalım işe yaradı mı yaramadı mı diye. Yaramadıysa bantı geriye sarıp seçimlerinizi değiştiriyorsunuz. Nilin'in çocukken annesi ile yaptığı bir seyehat sahnesini bu şekilde değiştirmek ve etkilerini görmek cidden harikaydı. Oyunun bu yönü eminim ki bazı oyun yapımcılarına ilham verecektir. O kadar güzel ki bu temaslar, doyum olmuyor. Bir eldeki parmak sayısını geçmiyorlar ama istiyorsunuz ki hep böyle gitsin oyun! Gitmiyor tabii, ama zihin oyunlarını Dontnod (bu ve Nilin'in tersten de aynı okunduğunu farketmiş miydiniz?) oynanışa da yedirmeyi başarmış. Errorist olarak girdiğiniz üslerde doğru noktalara sızabilmek için bilgiye ihtiyacınız var ve bunları da elbette o bilgiye sahip kişilerin zihninden araklıyor Nilin. Daha sonra hatırlama noktalarında bunları çalıştırıyor ve o anıyı silüet olarak izliyor. Örneğin mayın tarlasında mayının olmadığı yerleri bu şekilde geçiyorsunuz, silüeti izleyerek. Konu sadece izlemek de değil, anı ile etkileşim de mevcut. Örneğin bir asker sadece kendisinin açabildiği bir kapıdan geçerken, anı üzerinden sızıntı yaparak o kapıyı şimdiki zamanda da açabiliyorsunuz. Hani şu anda bize fazla bilimkurgu geliyor ama Remember Me'nin atmosferinde oldukça zekice hack'ler bunlar.





Uçan arkadaşlara otomatik nişan alıp tüm gücünüzü boşaltın. Tek ilaçları o.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Görsel anlayışı ✔ Farklı konsepti ✔ Anı manipülasyou ✔ Combo Lab
✖ Dövüşlerin sıkması ✖ Zorluk dengesinin olmayışı ✖ Kurgu bozukluğu
✖ Teknik hataların bolluğu

BUNU SAYMAYIZ, YİNE GELİN

Konsept çalışmalara baktığımda gördüğüm o fütüristik çalışmaların kalitesi oyunun görsel açıdan ne kadar zengin olacağını işaret ediyordu nitekim öyle de. Oyun görsel açıdan kesinlikle bu nesile yakışıyor. PC versiyonunu göremedik, o yüzden şimdi yorum yapmak doğru olmaz ama konsol sahipleri gördüklerini sevecek. Sinematikler ve geçişler harika. Orkestral müzikler de genç Fransız besteci Olivier Deriviere tarafından icra edilmiş ki oyunun sonuna doğru yeteneğini çok iyi anlayacaksınız. Oyun dünyasında yeni sayılır ama kariyeri için iyi bir başlangıç olacaktır.

İyi niyetle başlanmış fikri mülklere çok acımasız olamıyorum. Özellikle günümüzde çok nadir yetişen çiçeklerden biri sonuçta. Çapakları, dikenleri var, doğal olarak biraz Fransız kokulu, tüketicisiyle enseye tokat samimiyeti yok ama niyeti de, gittiği yol da oldukça güzel. Bir sonraki Remember Me'nin artık yeni nesile geleceğini, hatalarından ders çıkarmış olacağını ve bizlere hatıra üzerine güzel bir deneme daha çıkaracağına inanıyorum.

"EN İYİ KOMBOLARI NASIL HAZIRLARIM?"

"Kombo bizim işimiz" diyerekten size kartımı uzatmak isterdim ama buradan yardımcı olayım. Combo Lab'ı bir futbol maçı taktiği oluşturduğunu kara tahta gibi düşünün öncelikle. İhtiyacınız olan her şey orada olmalı. A yetmez B, C taktikleri de yerini almalı. Eğer 6, 8 Hit'lik komboları ezberlemeniz sorun değilse her ikisinin de sonunda bir Chain atın ki ikisi sürekli birleşebilsin. Üç Kare'lik olan kombonuz yardımcınız olsun. 2 sağlık tuşu veya 2 S-Pressen cooldown tuşunu vuraya atarsanız, hızla toparlanırsınız. 8'lik kombonuzda her bir özelliğe yer verirseniz hasar oranınız az olacaktır (6 Damage, 3 Regen, 2 Chain, 3 Cooldown benim tercihimdi). Hasarı buna verip 6 Hit'lik komboyla pekiştirirseniz zor seviyelerde pek çile çekmezsiniz. Bilmeniz gereken bir diğer nokta ise size vurmadıkları sürece kombolarınız bölünmüyor. Ama siz kombonuzda yanlış bir tuşa basarsanız tekrar baştan başlamanız gerek. Ekranın altında neye bastığınızı görebilirsiniz. Zamanlamanızı buraya göre ayarlamalısınız. Tabii ki bunları yapabilmek için bol bol PMP toplamasınız lazım. Duvarlardaki böcekleri (Scrameches) avlamanın getirisi iyi mesela. Ayrıca bölümlerde fotoğraf şeklindeki ipuçlarından da SAT Patches (sağlık), Focus Boost (S-Pressen gücü) ve hikayenin detaylarını anlatan bilgi kapsüllerini bulabilirsiniz. Her köşeye bakın yani.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Cyberpunk sevenleri ihya edecek malzemesinin yanında cesur bir marka olması onu "alınacaklar listesi"ne sokuyor.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Dontnod Entertainment → **Dağıtım:** Capcom → **Kutulu Fiyatı:** 115 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** facebook.com/Remembermegame

ZACHARY QUINTO'NUN HOKKA BURNU -SARP KÜRKCÜ

STAR TREK

YILLARIN ESKİTEMEDİĞİ bilim kurgu serilerinden Star Trek, 2009 yılında J.J. Abrams'ın ellerinde metamorfoza uğrayınca, hem serinin filmlerinin hem de bundan faydalanacak oyunlarının olacağı kesindi. Biz de kalktık, 'Into Darkness' filmi 7 Haziran'da sinemaları süslemeden önce 'ön gaz' niyetli oyuna bir bakış attık. Sonuç? Acıdı gözlerimiz...

AMAN HOLYWOOD OL, ŞIMARIK OL

Star Trek, filmlerden ayrı bir konuyu işleyerek aslında birazcık kendi başına ayakta durma tavrında. Her ne kadar film serisinin oyuncularını kontrol ediyor, onların sesini duyuyor, gemide onları görüyor olsak da bu bir film oyunu değil. En azından hikaye olarak. Öykümüz, bir araştırma üssü ile başlıyor. Bu üs, bizi Vulcan'ların yeni 'olası' gezegenine, bunu besleyen Helion aletine, bu aletin maharetlerine ve ismi eskilere dayanan T'Mar karakterine taşıyor. Sonrasındaysa uzak diyardan gelen bir ırk, kovalamaca, kendi içinde ihanete meyilli başka filo memurları ile de tuz biber ekiliyor. Oyunun hikayesi, kendi içinde tutarlı, ama aksiyon dozunu hafif tutmuyor. Yıldız Filosu kaptanının Rambo ile eşdeğer olmadığı dönemler düşünülünce, derdini anlatan ama yerinin 2009 furyasına ait olduğunu anlıyorsunuz bu hikayenin. Eğer ki 2009 yılındaki filmin karakterlerini sevdiyseniz, oyun sizi mutlu edecektir. Çünkü Kirk ve Spock, her türlü klişe tavrı içlerinde barındırıyorlar. Kirk için hayat aynı rahatlıkta, ilk fırsatta ekibine dönüp *'biz gelmesek bile derhal gideceksiniz'* havasını atıyor, Spock yarı insan kanını her fırsatta benimseyip iğneleyici laflarla güya ortamı neşelendiriyor. Dediğim gibi, eğer film sizi memnun ettiyse, bu açıdan oyun da aynı şekilde tatmin edecektir. Seslendirmeler, oyuncuların kendileri tarafından yapıldığı için, orjinalliği de bozmuyor. Video oyunu ya da animasyon filmi seslendirmek bir beceridir aslında. O nedenle her ne kadar karakterler yerine oturuyor olsa da, konuşmalar çoğu zaman farklı ses perdeleri ve vurgulardan dolayı kopuk hissettirebiliyor. Ama bu, kişilerle alakalı. Ellerinden geleni yaptıkları belli. Müzikler ve ses efektleri konusunda, zaten ellerinde filmlerden dolayı bulunan geniş kütüphane düşünüldüğünde, hayal kırıklığı yok. Müzikler, hem yeni hem de eski filmlerin melodi ve tempolarını taşıyor. Sizi kolay kolay yalnız bırakmıyor, heyecanınızı düşürmüyor. Silahların ve diğer faktörlerin ses efektleri de yine başarılı, filmin havasını elden geldiğince sunuyor size.


Bu heyecan, oyunda neredeyse hiç yok.

KARINCA - CIRCIR BÖCEĞİ HİKAYESİ

Bazı video oyunları vardır, bakarsınız ve ekipte bir grubun işini yaptığını, bir grubunsa genelde yan gelip yattığını fark edersiniz hemen. İyi ekiplerden seslendirme ve yazarları hallettiğimize göre, sanat departmanına dönebiliriz. Oyun, gerçekten Star Trek evreninde geçiyormuş gibi hissettiriyor size. Gerek ortamlar, gerek mimariler, gerek değişen düzlemler size o havayı solutuyor. Ekip gerçekten görevini iyi yapmış. Gördüğünüzde, çoğu şey size biraz *Mass Effect* evrenini hatırlatabilir tabi. Ama bizim de hatırlatmak istediğimiz şey, zaten *Mass Effect*'in de bir ilham kaynağı olduğu. Diğer bir kısım da, oyun motoru ile alınmış videolar ve hazırlanmış sinematikler. Oyun motoruyla yapılan videolarda takılmalar, ekran yırtılmaları ya da başka sıkıntılar görünmüyor. Karakterlerin animasyonları, hareketleri doğal ve düzgün. Diğer sinematiklerde ise kalite hiç fena değil. Daha çok atmosferik görüntülerden oluşuyorlar, ama bu detay miktarı az anlamına gelmesin. Üzgünüm ama, oyuna dair iyi şeyler bu kadar. Bu noktada bir çizgi çekiyor ve sanat departmanının işini oyuna çeviren ekipten başlıyorum. Oyun 3B desteği ile geliyor. Nasıl bakarsanız, nasıl incelerseniz fark etmez, oyun güzel gö-



O kadar aynılar ki, aynaya bakmaktan farksız.

Aynı film gibi, en iyisi gidin onu izleyin.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Seslendirme ekibi elden geleni yapmış ✓ Müzikler başarılı ✓ Öykü, 2009 filmini beğenenlere uygun ✓ Sanat departmanının evrene sadakati ✗ Oynanışa dair neredeyse her şey ✗ Parçacık efektleri, alevler, patlamalar ✗ Animasyon ekibinin kadın kalçasına odaklanması ✗ 3B teknolojisi ve uygulaması ✗ Yapay zekânın dost ve düşman beceriksizliği ✗ Karakterin olmayan yüzeylere atlama sevdası ✗ Oyun temelde eğlendirmiyor

zükmüyor. Normal 2B halinde oyunda bir perde var sanki, dünyaya bir filtreden bakıyoruz. Motion blur sayesinde sert köşeler ya da düzensiz oluşan gölgeler engelleniyor. Ama oyunu 3B haline getirdiğinizde, acı o vakit başlıyor. 720p olan grafikler, anti aliasing olmaksızın üstünüze geliyor, katmanların düzgün ayrılmaması sebebiyle arka planlar baş ağrıtıyor. Grafikler kadar, oyunun fizik motorunda da bir gariplik var. Daha başlarda, indiğiniz gezegendeki bayraklar bire bir aynı hareket ediyor. Kuşlar uçuyor gibi, ama sabitler. Kafayı çevirip, ardından bayrağa veya kuşlara hemen bakarsanız animasyon



sıfırlanıyor. Üstelik saniyelik hareketlerde bu böyle. Her şey o kadar özensiz ve o kadar kalitesiz ki, arkasında uğraşılan sanat departmanını yatağında ters döndürüyor adeta.

KAPIYLA BİR OLAN VULCAN'LI

Hiç durmadan oynanış ile devam edelim. Üçüncü kişi kamerasından oynanan bir shooter olan *Star Trek*, eğer arkadaşınız varsa size iki kişilik bir serüven sunuyor. Eğer yoksa, Kirk veya Spock'tan birisini yapay zekaya emanet ediyorsunuz. Eğer arkadaşınız yoksa, sağda solda en ufak çıkıntıya takılmayı kendine görev edinen ekip arkadaşına hazır olun. Yıldız Filosu bu adamları nasıl kabul etmiş, testlerden bu zekayla nasıl geçmişler, hayret doğrusu. Normal silahla öldürülemeyecek adama kafadan ateş etmek mi dersiniz, 'bir el ver' diye yardım istediğinizde süpürgeliğe takılıp kalmayı mı. Son kayıt noktasına dönmek, ara menüde tek kullandığım kısım oldu diyebilirim. Bu yardım talepleriniz havalandırmaya girmek, kapıları açmak ya da benzer eylemler için geçerli. Buralarda da oyunun özensizliği ile karşılaşıyoruz. Çift kanadı açılan kapılarda sorun olmasa da, tek kanadın itildiği kapılarda ikinci karakter, nasıl desem, ucundan sabit kanatla etkileşime geçiyor. 'tamam' diyorsunuz, 'azıcık pay kalmış' ama kapıyı açtıktan sonra, kamera sizi kapının modelinin içinden geçiriyor. Arada yeni yer açtıydık, zahmet etseydin biraz? Vuruş hissi beklemeyin derim. Silahlar enerji silahı olduğu için tepme görünmüyor, tamam ama insanlar savaşırken hiç mi istifini bozmaz? Bozmuyor. Yıldız filosunun talim ve eğitimleri dört dörtlük. Ateş mi ediyoruz yoksa duruyor muyuz, arada fark yok. Oyunda siper mekanizması var. Kimi zaman düzgün çalışsa da, özellikle aksiyonlu sahnelerde sizi vezirden çok rezil ediyor. Çıkmak istiyorsunuz, aksine kalmayı tercih ediyor. Eğiliyorsunuz, hızlıca aynı tuşa basınca algılamıyor. O sırada dayağı yemiş oluyorsunuz bile. Siperden sipere geçişlerde, doğru noktayı yakalamak neredeyse imkansız olduğundan, arada hep bir yeriniz açıkta kalıyor. Sonuç, yine dayak. Oyunda birkaç ek mekanik var: Ekip arkadaşını taşımak, gemi ile savaş sekansı ve serbest düşüş/süzülme gibi. Bir de vazgeçilmez boss dövüşleri... Hiçbiri de layığı ile bir performans koyamıyor ortaya ne yazık ki.

BİR GÖRÜŞÜM VAR, GÖZDEN İLERİ

Oyunda *Tricorder* ile hem görevinizi, hem düşmanları, hem de size tecrübe puanı verecek objeleri görüyorsunuz. Kendi kendine bir oynanış mekaniği olan *Tricorder* ilk etapta keyifli olsa da, her basışınızda hızınızı düşürmesi ve sizi bir çembere odaklıyor olması ile aslında zarar veriyor oyuna. Duvarlar, tasarımlar, detaylar hikaye. Tek derdiniz o kırmızı çember. Çevreyi kim ne yapsın. Üstelik puanları yatırabileceğiniz özellikler sınırlı. Çok kısır olan bu ağaçlar, bir de iki karakterde de aynı olmaz mı? Yani Spock ve Kirk, kaplamalar, sesler ve birkaç animasyon dışında birbirinin aynısı.

UZAĞA IŞINLA BİZİ NOLUR

Bir oyunu grafikler mi, hikaye mi, oynanış mı iyi yapar diye sorarlar hep. Digital Extreme'in yapmadığı kesin, *Star Trek* bize onu gösteriyor. Kimi ekip işini yapmış, kimi ekip son güne kadar yatmış oyunda. Sonuçta çıkan şey, ne yazık ki eğlenceli değil. İki arkadaş oynarken belki memnuniyet verebilir ama bu küçük ihtimal için verilecek para değil. Trek fanıysanız bile, lütfen dikkatle yaklaşınız.



Donukluk herkesin içine işlemiş durumda.

→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Digital Extreme → **Dağıtım:** Namco Bandai / PSN / Aral → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 179 TL → **Dijital İndirme:** 129 TL (PSN) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.startrekgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Star Trek hayranı bile olsanız, ateşle yaklaşın. Paraya yazık.

4,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

DARYL DIXON OLUP WALKING DEAD EVRENİNDE CİRİT ATMA ZAMANI -NURETTİN TAN

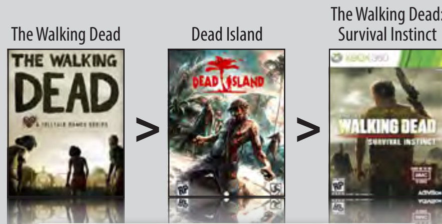
THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

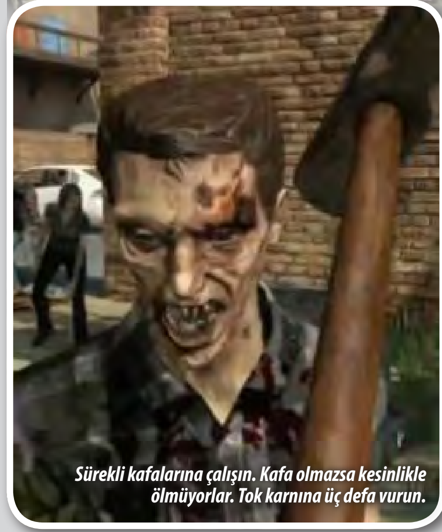
THE WALKING DEAD 3. sezon da bitti ve tekrar uzun bekleyişimiz başladı. Bu sezon sonu beni çok heyecanlandırmamış olsa da halen kapanmayan hesapların bulunması önümüzdeki sezonu beklememe neden oluyor. Eğer sıkı bir Walking Dead hayranı iseniz ve halen çizgi romanları okumadıysanız hemen başlayın! Hikaye bazı ortak noktalar dışında çok daha farklı ve inanın; öykü çok çok daha acımasız. Eğer çizgi romanı da güncel takip ediyorsanız o zaman buyurun The Walking Dead: Survival Instinct'e! Ama beklediğinizi bulur musunuz? Asıl soru bu...

TELLTALE MI? TERMINAL REALITY MI?

Telltale Games'in bundan evvel çıkarttığı The Walking Dead oyunu tür olarak farklı olsa bile bize çok değişik bir zombi kurgusu yaşatan Walking Dead isminin tam hakkını vermişti sayılır. Dolayısı ile bu sene marka üzerine çıkacak yeni oyundan beklentim gayet büyüktü. Terminal Reality'nin The Walking Dead Survival Instinct'i gizlilik üzerine kurulu bir FPS. Oyunda Daryl ve Merle Dixon'un dizinden önce başından geçen olayları yaşıyoruz, babalarının başına ne geliyor, yola nasıl çıkıyorlar gibi... Daryl ve Merle'yi dizideki gerçek aktörler seslendirmiş oyun hakkındaki olabilecek en büyük artılardan biri de bu diyebilirim.

The Walking Dead > Dead Island > The Walking Dead: Survival Instinct





Sürekli kafalarına çalışın. Kafa olmazsa kesinlikle ölmüyorlar. Tok karnına üç defa vurun.

Oyuna iki kardeşin memleketi olan Georgia'da başlıyorsunuz. Daryl'in felaketten önceki mesleğinin avcılık olduğunu hatırlarsanız kendisinin sessizce hareket etme ve rakibinin işini bu şekilde bitirme yetenekleri olduğunu tahmin edersiniz. Ama oyunun üzücü kısmı şu ki bütün bu gizlilik yeteneklerinize gerek kalmadan oldukça pasif hareket eden zombilerin işlerini teker teker bitirebiliyorsunuz. Çok yakınına girmediğiniz ya da sağlam bir gürültü çıkarmadığınız taktirde zombiler inanın çok büyük bir sorun değil, çoğu oldukları yerde kafalarını ezmeniz için bekliyor. Ama bir şekilde kalabalık halde saldırırlarsa neredeyse kaçışınız pek yok gibi.

GAZOZ İÇEREK HAYATTA KALMAK, İŞİN SIRRI BU

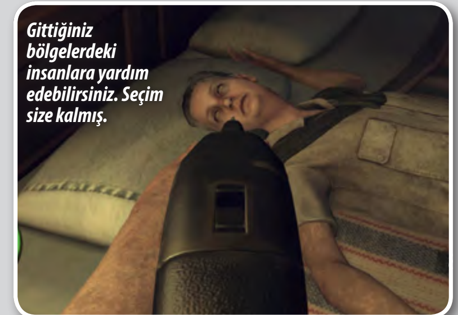
Oyun hayatta kalma üzerine kurulu ve hayatta kalmak için benzin ve yiyeceğe ihtiyacınız var. Araba ile bir yerden diğerine giderken eğer otobanı kullanırsanız daha az benzin yakıyorsunuz ama karşınıza yağmalayacağınız mekan çıkma ihtimali azalıyor. Arka sokaklardan giderseniz bu sefer de çok benzin yakıyorsunuz ama malzeme bulma ihtimaliniz artıyor. Ayrıca her bölümde karşınıza hayatta kalan insanlar çıkabiliyor onlardan görev alabiliyorsunuz ya da grubunuza katarak onları yağma yapmaya gönderebiliyorsunuz. Walking Dead'de pek fazla bir can sıkıntınız yok, çünkü ne yeseniz ya da içseniz maşallah Daryl'e yarıyor, hemen biraz canını dolduruyor. Bu yüzden cesurca iki, üç zombi ile rahatlıkla dalaşabiliyorsunuz.

Survival Instinct oynarken atmosfere kendinizi kaptıracaksınız orası kesin, hatta bazı noktalarda gerilecek ve raf raf dolaşırken bir parça yemek bulduğunuzda sevineceksiniz. Oyunda bazen gerçekten çok yalnız kaldığınızı hissediyor ve çaresizce sağı solu yağmalamaya çalışıyorsunuz. Ama iyice aptal gibi dolaşan zombiler ve pek de iyi sayılmayacak grafikleri sayesinde oyun sizi zamanla itmeye başlayacak. Daha iyi olabilirdi diyorum, sanki dizide Daryl'i oynayan Norman Reedus'un popülerliğine güvenerek yarım yamalak bir oyun yapmışlar diye düşünüyorum. Ağır The Walking Dead hayranı iseniz düşünmeden alın ve Dixon kardeşlerin hikayesini öğrenin. Ama sadece ortalama bir seyirci iseniz merakınıza yenip düşüp oyunu alırsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

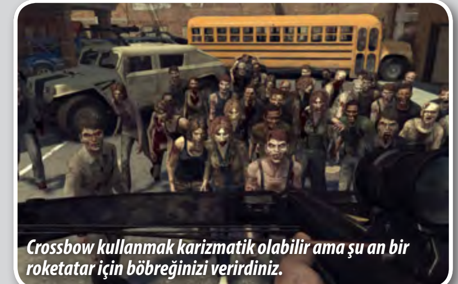
→ Tür: FPS, Hayatta Kalma **→ Yapım:** Terminal Reality **→ Dağıtım:** Activision/ Aral İthalat **→ Sistem:** Ekonomik **→ Kutulu Fiyatı:** 179 TL
→ Dijital İndirme: Yok **→ Yaş Sınırı:** 18+ **→ Dahası İçin:** http://goo.gl/wD3TF

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Oyunda kendinizi yalnız hissetmeniz
- ✓ Hayatta kalma korkusunu verebilmesi
- ✗ Zombi ne kadar zeki olabilir ki yapay zekaya laf ediyorsun diyebilirsiniz. Ama kokumuzdan bizi fark eden zombiye arkadan yaklaşıp "backstab" çekmek bana pek mantıklı gelmedi
- ✗ Grafikler vasat, oyun tekdüze



Gittiğiniz bölgelerdeki insanlara yardım edebilirsiniz. Seçim size kalmış.



Crossbow kullanmak karizmatik olabilir ama şu an bir roketatar için böbreğinizi verirdiniz.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

The Walking Dead gazı ile verdim diski PS3'e oyunun ilk başlarında sarsa da sonra gittikçe monotonlaşıyor.

4,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl




Sol köşede süper kahraman özentisi, sağ köşede minik kuş.


O sırtımdaki çatallar seni daha rahat yiyebilmek için.

SONUÇTA DOĞRU BİR KARAR -NOYAN AKATLI

SOUL SACRIFICE

"LAMBORGHINI ALDIM katılacak yarış yok, 127 ekran LED TV aldım HD yayın yok, misafir terliği aldım eve gelen giden yok, PS Vita aldım oyun yok..." Yukarıdaki serzeniş dolu sözlerden sonuncusu her ay düzenli uğradığım OGZ ofisinde editörlerimizden Volkan ve Mert Yiğit ile yaptığımız kısa oyun muhabbetlerinden, bana ait ve oyuncu camiasında çok kişiden duymanın mümkün olduğu, şikâyet ve sitem yüklü kelimeler tabii ki bizi ilgilendiren.

KİTAP HER ZAMAN GÜVENİLEBİLİR BİR DOSTTUR

19. yüzyılda yaşamış Fransız yazar Alphonse Daudet'den alıntıladım bu ara başlığı. Kemikler, farelerle dolu ilkel bir kafeste esir, dolayısıyla talihsiz bir durumda oyuna başlıyoruz; bizden daha talihsiz bir esirin kötü büyücü Magusar tarafından kurban edilişine tanık oluyoruz bir de üstelik. Fantastik dünya aksiyon/RYO'larında bir şekilde kafesten kaçıp, bir yerlerden elf çakısı, ork baltası ele geçirip düşmanları döve döve ilerlemek kanıksadığımız bir klişedir, değil mi? Oyunumuz işte bu klişeye başvurma kolaycılığına kaçmayıp, bir kitapsever olarak fazlasıyla beğendiğim ilginç bir yardımcıyı yanımıza katarak kazanıyor "ilk vuruş puanı"nı: Hücre – kafeste yalnız olmadığımızı, asimetrik kara gözleri, sarı dişleriyle gülümseyen, unutulmaz komedi filmlerinin Halit Akçatepe'si sıcaklığıyla konuşan dostumuzu fark ettiğimiz anda anlıyoruz. Esaret günlerinde, yanımızdaki biricik dostumuz bir kitap, ismi de Librom! Boğucu, kasvetli ortamda yaptığı irili ufaklı esprilerle havayı şenlendirdiği gibi, her görev sonrası sol gözünün kenarında -çizgi kahraman "Gönül Adamı" misali- biriktirdiği gözyaşları hayat kurtarıcı iksirimiz rolünü üstleniyor. Bunların dışında birçok rol gene dostumuz Librom'da; ana menü, kayıt noktası, -bence- aksiyon/RYO türünün tadı tuzu olan karakterimizin ismini cismini ayarladığımız ekran ve hepsinden önemlisi ana öykü ve yan görevleri seçtiğimiz sayfalar.

Persona 4: Golden



>

Soul Sacrifice



>

Silent Hill: Book of Memories



ANILARDA "BÜYÜ"DÜM

Librom aslında "görmüş yazılmış" bir kitap, yani son sözlerini karakterimizden önce söylemiş bir büyücünün kişisel günlüğü, aynı zamanda büyü kitabı. Tahmin edeceğiniz gibi, hapis olduğumuz hücreden ancak bu günlüğün sayfalarındaki anıları tekrar yaşayıp görev yaparak çıkıyoruz. İşe tabiatıyla "yamak" konumunda başlayan karakterimiz devasa heykellerle dolu harabeler, sarı sıcak bozkır çölleri, buzullarla kaplı vadiler gibi mekanlardan oluşan, sınırları belirli "arena"larda "Bu pis yaratıklar fena halde şımardı, git köklerine kibrit iksiri ek, tüm goblinleri – koboldları patakla" tarzı ana görevler veya "Loncaya dört tane ruh taşı lâzım oldu da, bir teleport, kap da gel" şeklinde yan görevleri tamamlamaya çalışmakla geçiyor oyun süremiz.



Her görev öncesi ziyaret edip büyü seçimi yapacağımız ekran.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sade, kullanışlı menü ✔ Kalburüstü görüntüler ve müzik ✔ Librom ✔ Ödül sistemi, büyü çeşitliliği, taktik ve strateji belirleme... ✖ Taktik ve strateji belirlemeyi öğrenmek biraz zorlu ve uzun ✖ Görev türleri yeterli değil

KARAR VERİLDİ

Görev çeşitliliğinin fazla olmamasının açığını kapatan, bana göre oyuna "ruh"unu veren özelliklere geldik şimdi: Her görev sonrası topladığınız puan miktarına (ilk vuruş, kontra vuruş, hızla tamamlama, vb. puan ödülleri var) göre büyüleri hediye olarak kazanıyoruz. Alınmayı bekleyen, oyun mekaniğinin temelini, özünü, suyunu oluşturan kararların başladığı yer de burası zaten: Hangi görev – elit canavar için hangi büyü altılılarını kullanacağız? Kullanım sayılarını artırmaya yatırım yapalım mı yoksa iki büyüyü birleştirip daha güçlü – uyumlu silahlar haline mi getirelim? İlkyardım çantası mı alsak, meyve sepeti işimizi görür mü? Oyun içinde kararlar devam ediyor: Lanetli goblini dövdük, içinden şirin kedicik çıktı, miyavlıyor da bak. Kurban ederek vücudu narin ama kodu mu bayıltan büyücü yoluna mı girsek, kurtararak az hasar veren, dayanıklı bir tür "tank" mı yaratmaya başlasak? Kısaca örnekler verdiğim tüm bu kararların oyun deneyimimizi etkilediğini belirteyim.

Oyunun genel durumu, alsak mı oynamasak mı gibi konulardaki kararım ise şöyle: PS Vita aldıracak önemde ve güzellikte bir oyun değil ne yazık ki. Ama oynamaktan pişman olmadığım gibi büyük keyif aldığım, kolay – mantıklı kontrolleri, cazip grafikleri, eğlenceli diyalogları (ya da Librom'un muzip esprileri diyeyim), taktiksel oynanışı, oyuncuya yavaş ama emin biçimde verdiği gelişme hissiyle "PS vita aldım oyun yok" şikayetimi uzunca bir süre rafa kaldırmamı sağlamayı başardığını söyleyebilirim Soul Sacrifice'ın. Şimdi acaba biraz yan görev mi yapsam, gidip Magusar'a mı dayılansam?

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

PS Vita'da oyun azlığından dert yananları bir süreliğine eğlendirme "büyü"süne sahip bir yapım.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon/RPG → **Yapım:** Japan Studio – Marvelous AQL → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 84 TL (PSN)
→ **Yaş Sınırı:** 16 + → **Dahası İçin:** www.jp.playstation.com/scej/title/soulsacrifice/en/

Efsane döndü, yazı bile yazdı!

alizine wonderland



Editörden

Sevgili kuzucuklarım, hayran mektupları arasındaki genel tema askerliğin nasıl geçtiği üzerineydi. Okurlarımın büyük bir çoğunluğunun eninde sonunda benim durumuma düşeceklerini düşünerek, şimdi söyleyeceklerimi iyi dinlemenizi rica ediyorum. Askerlik aslın--

MANİFESTO

Alizine Wonderland, askerlik görevini hakkıyla bitirmiş önü açık bir dergidir. Görevini güzel ülkemizin dağlarında Jandarma Basın Bülteni olarak yapan Alizine, Mehmetçiklere o gün çıkacak yemeklerden alay komutanının haftalık konuşmasına kadar önemli bilgileri yazılı halde sunup görevini tamamlamıştır.

CLAPTRAP VE ONUN POKER YÜZÜ

Poker Night 2



PC | PS3 | 360 | iOS



Orijinal deste ve masa oldukça hoş ancak hoşunuza gitmezse her karakterin kendi masası ve tarzı var.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Güzel espriler ✔ Açılabilir eşya sayısı
- ✖ Konuşmalar çok tekrar ediyor ✖ Claptrap'e dayanmak zor

OYUNCULARIN AYRI BİR dünyası olduğu fikrine yavaş yavaş kendimi alıştırmaya başladım. Voleybol oyunu çıkıyor, içinde Mario'lar, Sonic'ler havada uçuşuyor, yarış oyunu desen durum aynı. Bir tek yaşı hafif ilerlemiş oyuncular için tüketilebilir "oyun karakterli oyun" açığı vardı ki *Poker Night* bu açığı güzelce kapattı. "Sıkıcı ve sıradan" arkadaşlarıyla poker oynayıp kaybetmeyi isteyemeyen oyuncular için de güzel bir haber bu. İlk oyunda Heavy, Tycho ve Max gibi karakterlerle eğlenmiş, gelen *TF2* eşya ödülleriyle de havamızı atmış, sonra da oyundan sıkılmıştık. Evet, oyun iyiydi hoştu ama diyaloglar bir tekrar etmeye başladı mı, insanın oyunu açası gelmiyordu.

Poker Night 2'nin varoluş amacı da biraz bu galiba. İlkinden sıkılan, ancak konsepti seven oyunculara daha fazla poker ve oyun karakteri sunmak. Oyun karakteri dediysem, yeni seride oyunlarla alakalı olmasa da popüler kültür takipçilerinin aşina olduğu iki oyun dışı karakter de var. Bunlardan ilki Ventrue Bros'un gözüpek koruması Brock Samson ki kendisini ülkemizde tanıyan pek oyuncu çıkacağını sanmıyorum. İkinci karakterse Evil Dead'in testere elli kahramanı Ash Williams. Kendisinin döneminde kalburüstü oyunları çıkmış olsa da ona oyun karakteri demek ayıp olur doğrusu. Bu muhteşem ikiliyi Sam & Max ikilisinin köpek dedektifi Max ve dünyanın en sinir bozucu robotu olduğunu düşündüğüm Claptrap tamamlıyor. İlk oyunda kartları dağıtan kimse yoktu ki bu açığı GLaDOS gelip güzelce kapatmış. Laf sokmaları, oyunu yorumlamaları ve karakterlerle etkileşimiyle bu role cuk oturmuş resmen. Aslında o poker masasına Brock Samson ve Ash Williams'a kıyasla daha fazla yakışacak karakterler de gelmiyor değil aklıma. Ama işe biraz da kurumsal olarak bakarsak, pek değerli oyun karakterlerini bir başka firmanın oyununa gönderecek yapımcı bulmak Telltale'i biraz zorlamıştır muhtemelen.

İlk oyunun en önemli sorunu çabuk sıkmasıydı ki altı üstü 4 dolara satılan bir oyun için bu öyle aman aman bir problem sayılmaz. Telltale Games ilk oyunun klasik Texas Hold'em poker stiline Omaha'yı eklemiş, iyi de olmuş. Texas'dan sıkılacağımı sanmasam da, bir noktadan sonra "Omaha Poker de neymiş" diye o moda da göz atacağımdan eminim. Karakterlerin aynı diyalogları tekrar tekrar söylemelerinin çözümü de bulunmuş: Oyun oynadıkça verilen biletler sayesinde farklı temalara sahip masaları ve eşyaları açabiliyoruz. Örneğin *Borderlands 2* eşyalarıyla *Poker Night 2* oynamaya kalkarsanız, karakterler normalde konuşmadıkları konuları açabiliyorlar. Yine de tek bir maç genelde 1 saate kadar varan sürelere çıkabiliyor ki bu süre içinde ister istemez aynı tepki ve repliklere maruz kalacaksınız. Gülü seven dikenine katlanır durumu, daha az rahatsız etmekle birlikte *Poker Night 2*'de de var yani.

Sudan ucuz fiyatına rağmen halen onca seçenek arasında neden bir poker oyununa para harcayacağınızı düşünüyorsanız verebileceğim en makul cevap, oyun içindeki açılabilir eşyalar olacak. Oyun içindeki yarışmaları tamamlayarak açtığınız eşyaları, *Borderlands 2* ve *TF2*'de kullanabiliyorsunuz. Oyunun Steam altyapısını kullanmasının küçük avantajlarından biri diyebiliriz bu duruma. Olur da Xbox 360 veya PlayStation 3 üzerinden oynamak isterseniz *Borderlands 2* ödülleri yine geçerli. *TF2* eşyaları yerineyse iki konsola özgü temalara sahip oluyorsunuz. Bu ödülleri parasıyla almaya kalksanız zaten oyunun fiyatına denk düşüyor aşağı yukarı. Teklifler bu yönden bakıldığında kesinlikle hiç fena değil.

→ **Tür:** Kart → **Yapım:** Telltale Games → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 5$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** telltalegames.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

6,7

Her el güzel kart gelecek diye bir şey yok. Bir dahaki sefere...

HABERLER

Son dönemde oyunları Türkçeye çevirme furyası yapımcıların başını ağrıtmaya başladı. Oyun isimlerinin de dilimize çevrilmesiyle beraber, şimdiye kadar çocuklarının neler oynadığından bihaber aileler tepkilerini dile getirmeye başladılar. Yapımcılar "Savaş Tanrısı", "Savaş Alanı 3", "İbrahim Acı" gibi şiddet içerikli oyun isimlerini şirinleştirmenin yollarını arıyor.

Atari salonlarında oyun oynayanların yanına sormadan girip, onları yenen küçük çocuk sonunda yakalandı. Günümüzde 40 yaşına gelmiş olan A.A.A. soru sormak için etrafını saran gazetecilere "Geçeyim mi abi?" dedi.





Uzaktan bakıldığında anlamsız gelse de aslında özenle hazırlanmış bir labirentin içindesiniz.

360

BU ŞAPKADAN TAVŞAN ÇIKMAZ

BattleBlock Theatre

ASKERLİK, ORADA ne yaptığınız değil de neler yapamadığınız üzerine düşünmeniz gereken bir dönem. *BioShock Infinite*'i, *Tomb Raider*'ı ve onlarca sinema filmini kaçırmaya kendimi hazırlamıştım. Ve insan kendini hazırladıktan sonra 6 ay hayattan kopacak, hiçbir oyunu oynayamayacak ve her cümlenin sonuna "komutanım" takısını ekleyecek olmak o kadar da büyük bir sorun gibi gözükmüyor. Çantamı topladım, eşyalarımı hazırladım ve nereden aklıma estiyse içimden son bir kez oyun haberlerine bakmak geldi. Eğer ki askerliğim kolay geçmediyse bilin ki bu gördüğüm o son haber yüzünden oldu; yıllardır beklediğim *BattleBlock Theatre* ben askerdeyken çıkacaktı.

BattleBlock Theatre'ı geç de olsa oynayabildim. Üstüne üstlük kimse oyuna atlamadığı için de yazı bana kaldı, ne âlâ. Her şey harika ama *BattleBlock Theatre*'ı nasıl anlatacağımı bilemiyorum.

Platform türünün sadece temel elementlerini kullanan bir oyunla karşı karşıyayız. Klasik platform bölümlerini oyuncunun hızlı düşünmesini gerektiren bulmacalar ve anlık sorunlarla birleştirirken, bir yandan da oyuncuları birbirine düşürmeyi amaçlayan ve bunun hakkını fazlasıyla veren basit ama çok uçlu bir oyun. Askerde oyunlardan uzak kalmamdan mıdır bilemem ama uzun süredir bir oyunda bu kadar gülmemiştim ben. Oyunun amacı oldukça basit, karakterimiz diğer mahkumlarla beraber kediler tarafından yönetilen ve arena benzeri platformlara sahip bir adadan kaçmaya çalışıyor (hazır hikâyeye girmişken, herkesin en iyi dostu olarak lanse edilen Hatty Hattington da takılan lanetli şapka yüzünden kedilerin efendisi konumuna geldiğini de belirtmem gerekiyor). Bunu yapmanın yolu tabii ki sadece kaçmak ama çeşitli bölümleri gezip elmas ve iplik toplamak da istiyoruz. Bölümler, farklı blokların birleştirilip şekil verilmesiyle oluşturulmuş. Sadece çıkışa ulaşmaya kasmak yerine bölümlerdeki elmas ve yumakları toplamamızın sebebiyse yeni içerik açmak istememiz. Kedilere yumak rüşvetiyle silah, zavallı Hatty'ye de elmas vererek farklı mahkumlara ulaşabiliyoruz. Oyunda çok sayıda mahkum tipi ve kombinasyonu var ama bunların hepsini açmak mümkün değil. Bu noktada internet üzerinden takas yaparak mahkum değiştirmek gerekiyor ki bu da etkileşim gerekçelerimizden sadece birisi.

"ELMASLAR SENİ ÇOK DEĞİŞTİRDİ ABİ"

Oynanış mekanikleri söylediğim üzere çok basit, klasik platform oyunlarında bulunan hoplama, zıplama, eşyaları sağa sola çekme gibi klişeler, oyuncuların etkileşimiyle şenleniyor ki işin asıl zevki burada. Oyuncuların uçurumlardan karşı tarafa birini fırlatmaları, birbirlerini yüksek noktalardan yukarı çekmeleri gibi küçük detaylar oyunu güzelleştiriyor. Başlarda konuşarak, iletişim halinde güle oynaya başlayan *BattleBlock Theatre* seansları, küçük hatalar ve anlaşmazlıklar yüzünden büyük kavgalarla da sonuçlanabiliyor. Hele işin içine bir de yapay zekânın kontrol ettiği yaratıklar girince bu çekişme oldukça eğlenceli bir hal alıyor. *Super Meat Boy* tarzı oyuncuyu zorlayan yapımları seviyorsanız özellikle tek başınıza oynarken Insane zorluk seviyesini denemeniz tavsiyemdir. İki veya dört kişiyle takılıyorsanız zaten bolca saçmalayacağınızdan zorluk morluk dinlemeden takılmanız ruh ve akıl sağlığınız için daha iyi olur.

Ah sevgili okurlar, fakir ama gururlu Alizine'in sayfa sınırı el verseydi keşke de şu oyunu daha saatlerce anlatabilseydim size. Yine de belki böylesi daha iyidir zira bağımsız yapımlar arasından bu kadar kaliteli oyunlar nadiren geliyor ki *BB Theater* bunu *Braid* gibi güzel bir öykü veya sanat tarzıyla değil de tamamen oynanışa abanarak başarıyor. Bırakın bu yılı, önümüzdeki beş yıl boyunca bu kalibrede bir platform oyunu geleceğini sanmıyorum. *Mario* ve *Sonic* ile büyümüş miş'li geçmiş zaman çocukları aman kaçırmasınlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Muhteşem bölüm tasarımlar
- ✓ Haftalık güncellenen içerik
- ✓ Çoklu oyunculu maçlar aşırı keyifli
- ✓ Muhteşem seslendirme ve müzikler
- ✗ Görsel dili herkese hitap etmeyebilir
- ✗ Özünde fazlasıyla zor bir oyun

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

9,1

İnsan ölünce güler mi yahu? Bu oyunda gülmekten ölüyor.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Behemoth → **Dağıtım:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** battleblocktheatre.com

INDIE

1. Monaco
2. Slender
3. Natural Selection 2
4. Poker Night 2
5. Chivalary: Mediaval Warfare

RİLEBİLİR

1. Fez (360)
2. BattleBlock Theatre (PS3)
3. Tokyo Jungle (PS3)
4. Don't Starve (360)
5. Papa & Yo (PS3, PC)

TEKMİL:

BİR OYUNCUNUN ASKERLİK VE OYUNLARLA İLGİLİ BİLMESİ GEREKEN 3 ŞEY:

1. Askerde oyun olmaz
2. Silahla oyun olmaz
3. Komutanla oyun olmaz (olursa da kaybetmek mecburidir)

"Cosplay Türkiye'ye Gelmesin" kampanyası şaşkınlık yarattı. Protestocular adına konuşan D.F., "Güzel kızlar cosplay yapsın ona bir şey diyen yok, ama şu kıllı sakallı amcalar Sailor Moon, Card Captor Sakura kılığında gezmeye başlarsa halimiz ne olur düşünebiliyor musunuz?" diyerek kaygılarını dile getirdi.
Microsoft'un yeni konsolu Xbox One'ın duyurusu üzerine firma çalışanlarının sayı saymayı bilip bilmediği tartışma konusu oldu. Firma adına konuşan yetkili, yaptıkları parmak hesabı sonunda serinin çıkan ilk konsolu olan Xbox'ı bundan sonra "Xbox 3" ismiyle anacaklarını duyurdu.



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

O GÜN GELDİ

Yıllardır oyunlarla ilgili makalelerin sıkılmadığımız konusudur oyun sektöründeki akıl almaz büyüme. Bu yazıların popüler karşılaştırması ise oyun sektörü ve diğer bir eğlence sektörü olan sinemadır. Rakamsız kıyaslamaların ve kazananla ilgili yorumların ardı arkası kesilmez. Microsoft ve Sony'nin yeni konsollarının açıklandığı ve daha ilk dakikadan tartışıldığı şu günlerde Microsoft'un yayınladığı oyun sektörü araştırma sonuçları gözlerden kaçmış durumda.

Araştırmaya göre yakın zamanda duyurulan 8. nesil konsolların, pazarı %28 oranında büyüteceği ve 5. nesile göre (PS One, N64) iki kattan fazla satacağı ön görülmekte. Çalışmanın devamında oyun sektörü gelirlerindeki artış; müzik, TV/Radyo, sinema gelirlerindeki büyüme ile kıyaslanarak oyun sektöründeki büyümenin altı çizilmiş. Buna örnek çalışma olarak Black Ops 2 (5 günde 650 milyon dolar) ve Avengers (10 günde 373 milyon dolar) ile Iron Man 3 (10 günde 285 milyon dolar) filminin gelirleri kıyaslanmış.

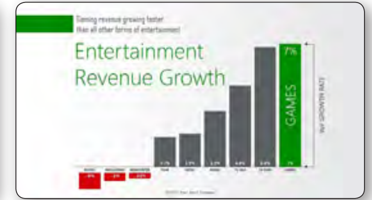
Görüldüğü üzere o gün nihayet gelmiş gözüküyor. Popüler bir oyunun ilk 5 gün geliri, popüler iki filmin ilk 10 gün gelir toplamıyla neredeyse aynı. Çalışmaya göre dünyada 1 milyardan fazla insan oyun oynuyor ve oyunlara yılda 65 milyar dolar harcıyor. Bunun 12 milyar dolarının net kar olması sektöre her gün daha fazla yatırımcıyı çekiyor.

Bunlar sayıların söyledikleri. Aslında büyümeyi görmek için etrafımıza göz atmamız bile yeterli. Sektörü dünyadan çok daha geriden izleyen Türkiye'ye büyük oyun firmaları yatırım yapıyor, ofisler açıyor, metro ve otobüs duraklarını oyun reklamları süslüyor. Popüler oyunların satış kuyrukları TV'lere haber oluyor. Evet, gerçekten de o gün nihayet geldi.

***Araştırma Kaynakları**: Microsoft'un yayını GfK, NPD ve MSFT'nin araştırmalarını kaynak almaktadır. Sosyal araştırmalar ise McKinsey iConsumer araştırmasına dayanmakta.*







MOBA'CILARA YENİ TAT

EA'in yayıncılığını üstlendiği ücretsiz (sanki bu saatten sonra ücretlisi satacakmış gibi) MOBA'sı **Dawngate'in** betası ile beraber uzun bir oyun videosu yayınlandı. Dawngate ile ilgili ilk söyleyeceğimiz grafik ve karakter görsellerinin ilk bakışta League of Legends'i oldukça andırdığı yönünde. Diğer yandan alışıldık orta hat, yerini labirent tipi bir şekle bırakmış.Oyun hazırlanırken önceki oyunlardan farklılaşması için farklı dinamikler kullanılmış. Örneğin Binding isimli kulelerin canları periyodik olarak artıyor. Daha fazla kaynak toplamak için işçi üretiliyor. Dolayısıyla düşman işçilerini öldürmek ve yeni işçiler üretmek gibi ikincil bir amacımız ortaya çıkıyor. Dawngate bir devasa online olarak yola çıkılan ve MOBA olmasına karar verilen bir oyun olduğundan karakterlerin arka planları daha dolu olacak. Bu hikayeler zamanla değişecek, gelişecek. DotA 2 ve LoL varken EA'in işi hiç de kolay değil. Fakat iyi bir yatırım ile önemli bir kitleyi kendine çekebilir.



THE OLD REPUBLIC ELDEN GEÇİRİLİYOR

Star Wars: The Old Republic tasarım şefi Bruce Maclean BioWare forumlarında oyuna gelecek 2.2 ve 2.3 yamalarından bahsetti. Haziran'ın ikinci haftasında ilk yama ile %10'a kadar guild XP bonusu, zanaatkarlar için Underworld Gear oluşturma yeteneği ve Terror From Beyond için kabus modu geliyor. Tabii yeni eşyalar ile. Ağustos'ta gelecek ikinci yama ise "dikkate değer grafik gelişmeleri", yeni bir günlük alan ve yeni Flashpoint'ler getirecek.



GTFO

A FILM ABOUT WOMEN IN GAMING

GTFO!!!

Kickstarter.com birbirinden ilginç projelere ev sahip yapmaya devam ediyor. Bunlardan biri adını başlıkta görebileceğiniz "Get the Fuck out!"; yani "S*** git!" adındaki film. Filmin yapımcısı Shannon Sun-Higginson kendi halinde casual bir kadın oyuncu. Arkadaşlarından kadın oyuncuların oyun sırasında aşağılandığını duyunca bu konunun peşine düşerek bir belgesel hazırlamaya başlıyor. Araştırmasının büyümesiyle birlikte konuyu Kickstarter'a taşıyarak 20 bin USD'lik bir bütçe istiyor. Şu anda 1400 küsür kişinin yaklaşık 37 bin USD bağışladığı belgesel casual oyunculardan, e-sporculara, bloglardan oyun endüstrisi çalışanlara geniş bir çalışmayı kapsayacak. Belgesel 2014 başında hazır olacak.

LEGACY OF ROMULUS HAZIR

Star Trek Online (Cryptic Studios) için yeni ek paket Legacy of Romulus yayınlandı. Legacy of Romulus ile Romulan, Reman veya Yıldız İmparatorluğuna bağlı ırklardan birini canlandırabileceğiz. Bu ırklara air Imperial Romulan Warbird,Mogia, D'deridexsavaş gemisi, Valdore eskortları ve Scimitar taşıyıcıları göreceğiz. Star Trek Online, F2P'ye geçen oyunlar arasındaydı. Bu evreni sevip hala bulaşmadıysanız işte size yeni bir bahane.



ESCALATION HAZIR

Sadık WoW'cular tarafından merakla beklenen 5.3 yaması Escalation iki aylık bir bekleme sonrası yayınlandı. Büyük yamanın getirdiği en büyük aksiyon Orgrimmar kuşatması. İçerik yeni bir raid yerine yeni senaryolarıyla (Battle on the High Seas, Blood in the Snow ve Dark Heart of Pandaria) dikkat çekmekte. Buna ek olarak kendini zorlamayı seven gruplar için heroic senaryolar geliyor. Çok yüksek seviyede eşyalar verecek Heroic senaryolar zorluğu nedeniyle birbirini iyi tanıyan, işini bilen oyuncular gerektirecektir. Pet savaşı severler Burning Crusade boss'larını tekrar görerek yeni petler toplamak isteyeceklerdir. Pet savaşları artık dışarıdan da izlenebiliyor. Ayrıca yeni savaş alanı Deepwind Gorge ve yeni arena Tiger's Peak, eskilerinden bunalanlara yeni bir soluk olacaktır. Pakete yeni başlayanlardansanız dert etmeyin. Seviye atlamak için gerekli deneyim puanları %33 kadar düşürüldü.



SPOR SALONUNDA DIABLO GÜNLERİ

Blizzard geçtiğimiz ay Diablo 3 ile ilgili enteresan istatistiklerin bulunduğu bir görsel yayınladı. Listeye göre günde ortalama 2 milyondan fazla kişinin oynadığı Diablo 3'e ayrılan toplam oyun süresi 930 yıl! Çalışmadaki bilgilerden en ilginci fareye tıklamayı sevenler için biçilmiş kaftan: Bir tık ile 0.00142 kalori yaktığımız ve bir yaratığın tek tık ile öldüğü varsayıldığında toplam 4.7 milyar kalori ediyormuş. Bu da yaklaşık 8.6 milyon McDonalds Bic Mac'i yapıyormuş. Bundan sonra salata yerken Diablo 3 oynayacağım. Böylece yazın hepimiz bikini giyebileceğiz.

KISA KISA...

> ArenaNet 8. Yılındaki Guild Wars'a yeni içerik desteğinin çekileceğini ve sadece yeni oyuna konsantre olacaklarını duyurdu.

> Teknik betası devam eden F2P online RYO Neverwinter açık artırma sistemindeki bir hata, faydalanan çakallara sınırsız elmas sağladı. Sonuçta tahmin edebileceğiniz gibi sunucular eski yedeklere döndü, çakallar oyundan uçuruldu.

> Trian Worlds oyun tasarım şefi Bill Fisher Rift'teki P2W (Pay to Win, eşya alarak oyunda avantajlı duruma gelmek) olarak adlandırılan raid para buff'larını durdurdu.

> Ragnarok Online 2: Legend of the Second, Avrupa'da hayatına başladı.

> Final Fantasy XIV: A Realm Reborn 27 Ağustos'ta PC ve PS3 için çıkıyor. Oyunun son betası gelecek ay hayata geçecek.

> Siz de Neverwinter'ın açılış sinematiğine hayran kalıp kimin yaptığını merak ediyor olabilirsiniz. Bu dört dakikalık harika video ile çok iyi iş çıkaran Plastic Wax Studios adını yakın gelecekte daha çok duyuracak gibi. Çünkü şirketin başkan yardımcısı Dane Maddams'a göre bundan sonraki hedefleri büyük devasa online yapımları ve mobil oyunlar olacak.

Türk Oyun Arenasında Yeni Bir Savaşçı



SELKA Grup, Türkiye'nin en büyük MMO platformu olan Alive in Games ve oyun geliştirme departmanı Arkgame Studios'dan sonra ArkArena (http://arkarena.com) markasıyla MMO oyun yayıncılığına kaliteli, yeni ve tamamen Türkçe olarak yayınlanacak özgün oyunlarla giriş yaptı. Geçtiğimiz günlerde kapılarını açan online oyunseverlerin yeni platformu ArkArena online, ücretsiz ve Türkçe olarak oynanabilen oyunlarından FPS türünde Renaissance Heroes, basketbol oyunu olarak Basket Dudes ve futbolseverlerin gözdesi olacak Football Champions ile birlikte Türkiye'deki yayın hayatına başladı. Deneyimli ve tecrübeli, oyuncu kökenli ekibiyle Türkiye'de oyunculara farklı bir hizmet kalitesini yaşatacakları konusunda çok iddalılar.

Renaissance Heroes



Quake ve Unreal tarzı hızlı oynanışı ve fantastik Rönesans temasıyla benzer FPS'lerden ayrılan Renaissance Heroes, Nisan ayında piyasaya çarpıcı bir giriş yaptı. Kendine has özellikleri ve güçleri olan 8 farklı karakterle oyunculara keyifli anlar yaşatırken, farklı ve eğlenceli modlarıyla da zamanın su gibi akıp geçmesini sağlayan oyun, Unreal Engine 3'ün kaliteli grafik gücüne sahip.

Ölüm Maçı, Takım Ölüm Maçı, Düello gibi bilinen modların yanı sıra Kaptı Kaçtı, Hezarfen, Hakimiyet gibi birbirinden farklı modların da bulunduğu oyunda, tek silah seçeneği üzerinden oynanan ve Hiper Hız adı verilen modlar da mevcut.

Başarı sistemi ve görev sistemiyle farklı imza arka planlarının kilitlerini açabiliyorken, ayrıca maç başına verilen hedefleri tamamlayarak da ekstra puan kazanma şansınız bulunuyor. Bunun yanı sıra oyunculararası sıralamalar ve özel görevler ile güçlü bir rekabet ortamı sağlanıyor.

Oyunu benzerlerinden ayıran en önemli iki özellikten biri; içerisinde barındırdığı Nispet Sistemi. Bir oyuncu öldürdüğünüzde Z tuşuna basarak yapabileceğiniz Nispet hareketiyle hem karşınızdaki rakibinizle alay ediyor hem de maçta işinize yarayabilecek can, zırh gibi ekstra özellikler kazanabiliyorsunuz. İkinci ve oyuna özgü olan diğer bir özellikse Gazap modu. Gazap modu özellikle kritik anlarda maçların kaderini belirleyebilecek kadar önemli oyun özelliklerinden birisi. Maç sırasında arka arkaya ölmeye başladığınızda hızlı bir şekilde dolmaya başlayan Gazap metreniz, %100'e geldiğinde Gazap moduna giriş yapıyor ve sırtınızda beliren kanatlarla birlikte yüksek miktarda zırh, can puanı ve saldırı gücü kazanıyorsunuz. Bu modla ilgili söylenebilecek tek şey Gazap moduna girip rakiplerinizi birer birer avlamaya başladığınızda sizden kaçışlarını görmenin ne kadar eğlenceli olduğu.

16. Yüzyıl Rönesans döneminin esintilerini taşıyan oyun sarayları, hamamlarıyla Osmanlı motiflerini de taşıyan ve Türk oyuncuların hoşuna gidecek harika detaylara sahip. Öldükten sonra tekrar savaşa dahil olmanızın oldukça kısa sürdüğü maçlarla sıkılmadan, hızlı bir şekilde oynamanıza imkan veriyor. Zıplama rampaları gibi alanlar da oyundaki tempoyu ve savaşı hızlandıran etkenlerden. Kullanıcı dostu menüleri, düşük denebilecek sistem gereksinimleriyle Renaissance Heroes, 2013 yılının iddialı FPS oyunları arasında şimdiden yerini alırken, adından daha uzun süre söz ettireceğe benziyor.











Ülkemizde sayısı hızla artan basketbolseverler için çok güzel bir haberimiz var! Artık basketbol tutkunları her nerede olurlarsa olsunlar Basket Dudes ile bilgisayarları başında basketbol oynayarak keyifli vakit geçirebilecekler.

3D Online bir spor oyunu olan Basket Dudes ile 10 dakika süren maçlarla iş yerinizdeki kısa molalarınızı iş arkadaşlarınızla eğlenceli vakit geçirerek kullanabilirsiniz. Basket Dudes'u ister tarayıcı üzerinde, ister 50 MB (yaklaşık 10 adet MP3) büyüklüğündeki kurulumuyla bilgisayarınıza indirip oynayabilirsiniz. Basket Dudes 3D online basketbol oyunu eğlenceli, komik karakterleriyle ön plana çıkıyor ve çeşitli özel oyuncu yetenekleri ve oyun akışını etkileyen özel kartlarıyla oyuna heyecan ve renk katılıyor.

Kazanılan maçlar ve mağazadan alınabilecek ekipmanlarla oyuncuların seviye ve yetenekleri arttırılabiliyor.

Basket Dudes, tamamen size ait bir basketbol takımı kurmanıza olanak veriyor. Takım oyuncularınızı çeşitli özelliklere sahip basketbol ayakkabılarıyla, kolluk, dizlik ve dövmelerle donatın. En iyi skorer oyuncuları takımınıza almanız size fazla avantaj sağlamayacaktır. Oyuncuların birbirlerine olan bağlantılarını araştırıp en iyi takım ruhunu oluşturan kazanır!

FOOTBALL CHAMPIONS



Futbol menajerlik oyunu denilince, çoğu kişinin ilk aklına gelen "çok karışık, çok fazla zaman gerektiriyor" olur. Online bir menajerlik oyunu olan Football Champions basit ve eğlenceli oyun yapısıyla bu olumsuzlukları ortadan kaldırıp tüm futbolseverlerin kendi futbol takımının menajeri olmasını sağlıyor! Transfer pazarından bütçenize uygun takım oyuncularını ve antrenörleri toplayabilir, antrenmanlarla oyuncularınızın yeteneklerini arttırabilir ve onları malzemelerle güçlendirebilirsiniz.

Stadyum geliştirmeleri sadece gelirlerinizi arttırmakla kalmaz aynı zamanda bir çok faydalı özelliğin artmasını sağlar.

Federasyona katılabilir ve diğer oyuncularla birlik olup federasyon maçları yapabilirsiniz. İsterseniz federasyon geliştirmelerini bağışta bulunarak, transfer pazarından daha iyi oyuncu, antrenör ve malzemeler bulabilirsiniz.

Football Champions öğrenmesi kolay, ustalaşması zor yapısıyla, en iyi takıma sahip olup şampiyon olmak için doğru stratejileri kurmayı gerektiriyor. Oyuncularını, ekipmanlarını, stadyum yatırımını doğru zamanda doğru sırayla seçenler, menajeri oldukları takımlarını şampiyonluğa ulaştırıyorlar.





YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YEDİĞİ AŞIRI TRÜF MANTARINDAN ZEHİRLENEN UYGARLIK SONA ERİNCE, HAFIZASINI YİTİRMİŞ İNSANLARIN SEYRANTEPE METROSUNDA YAŞAMAYA ÇABALADIĞI, FESLİ BİR TİPİN ORTAMDA DÖRT DÖNDÜĞÜ, THOMAS'IN İSE YAPAYANLIZ KALDIĞI BİR AYDI... KEŞKE HER AY BÖYLE OLSA.

FPS (First Person Shooter)



METRO: LAST LIGHT
PC, PS3, 360

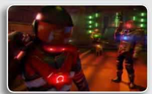
Ukrayna'nın soğuk bir kentinde, ısınamadıkları için dipdibe çalışıp üç yılda hazırladıkları oyun, listelerin en başına geçtiğinde 4A Games çalışanlarının yaşadığı haklı gurura şahit olmak isterdim. Onun onda biri bütçeyle yapılmış olsa da, ortaya çıkardıkları oyun neredeyse BioShock Infinite'in kalitesine ulaşacakmış. FPS sevenleri bu son ışığa bakmaya davet ediyoruz.



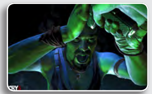
BioShock Infinite
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



Shootmania Storm
PC
Pro-oyuncular için yapılmış, safkan bir multiplayer FPS. Trackmania'nın yapımcıları online arenalara yeni bir şampiyon kazandıracak gibi.



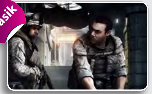
Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.



Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.



Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

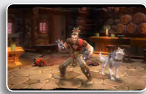


PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'un PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



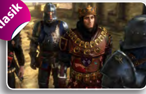
The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkali bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



THE LAST OF US
PS3

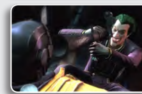
Bazı oyunlar vardır, mutliplayer moduyla yıllarca eğlenebilirsiniz, Quake gibi, StarCraft gibi. Bazı oyunlar vardır, size öyle anlar yaşatır ki, izini üstünüzden atamazsınız yıllarca, Sanitarium mesela... Bir de The Last of Us gibi oyunlar vardır. İlk anından sizi bir başka dünyaya sokar, sonra bir bakmışsınız, Credits ekranına bakıyor ve "Bitti mi şimdi? Bir daha karşılaşmayacak mıyız sizinle?" diye, 15 saatlik arkadaşlarınıza veda ediyorsunuz yaşlı gözlerle... The Last of Us, işte böyle bir oyun.



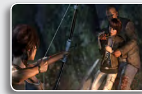
Resident Evil: Revelations
PC, PS3, 360, WiiU
Resident Evil 6'yı Resident Evil'dan saymayanlara ilaç gibi gelecek Revelations. Her şey tam kararında, her şey eskiden olması gerektiği gibi.



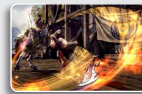
Remember Me
PC, PS3, 360
Nilin adlı genç kızımız hafızalara format atmakla kalmayıp, MBR C: ile yeniden yazabilen bir afettir. Bir gün kendi hafızasını kaybeder ve olaylar gelişir...



Injustice
PS3, 360
Mortal Kombat'ın yapımcılarından, DC Comics süper kahramanlarını birbirine kırdıran bir dövüş oyunu. Joker'le Süperman pataklamak için ideal ortam.



Tomb Raider
PC, PS3, 360
Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.



God of War: Ascension
PS3
Kratos'un bu nesildeki son macerası, biraz kendini tekrarlar nitelikte olsa da, multiplayer özellikleriyle ve klasik GoW şiddetiyle oynanmayı hak ediyor.



DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

En iyi Rus oyunları nükleer tehditten besleniyor. Bizim oyunlarımız neyden beslenebilir?

1. *"Mahallenin Ahmet Abisi" temasını kullanmamız gerekiyor. -MUSTAFA BURAK YAZAR*
2. *Mevcut ahvalimiz pek besleyici olmadığı için, sanıyorum ki anca Osmanlı'dan beslenebilir. -ERHAN KAHRAMAN*
3. *Vatan, millet, Sakarya. Biraz da Kurtlar Vadisi esintisi... Her zaman iş görür. -MERT*
4. *Türkiye şartlarında beslenebileceği temel kavramlar Osmanlı, dini varlıklar, Kurtuluş Savaşı dönemi. -ÖNDER*
5. *Tarihimizden ziyade kültürümüze odaklanan oyunlar hoş olurdu. Sadece halı yuvarlamaya dayalı bir İran oyunu oynamıştım. -EREN*

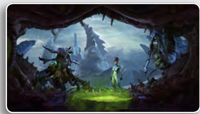
Film ve oyunlarda insanlığın sonunu görmeyi çok seviyoruz. Ama sence gerçekten insanlığın sonu neden olacak?

1. *Bu konuda Gemide filminde süper bir tespit var ama tabii dergiye yazmak olmaz :) -ERHAN KAHRAMAN*
2. *Doğal kaynaklar tükenecek ya da dünya bizi şöyle bir silkeleyecek "Eööeeh, yeter ulan!" diye. -MERT*
3. *İnsanlığın sonu gelirse tek bir sebepten gelecek: Meraktan. -ÖNDER*
4. *Hazırlıksız yakalanacağımız, topyekûn yıkıma yol açacak doğa olayları bir yana, biyolojik silahlar hayli korkutucu. -EREN*
5. *Birbirimizi sınıflara ayıran icatlarımız kadar, birbirimize yakınlaştıran icatlar da olmazsa, sevgisizlik ve merhametsizlikten. -SİNAN*

Kedi mi köpek mi? Neden?

1. *Ne kedi, ne köpek; Golden severiz aklımız yeter! :F -MUSTAFA BURAK YAZAR*
2. *Catdog! İkisi birden çok daha iyi olur :) -MELİS*
3. *Kedi. İnsan öldüren kedi hiç görmedim çünkü. -ERHAN KAHRAMAN*
4. *Kafesine girmek istemeyen, asi ve çok sevdiğim bir sultan papağanım var, o nedenle bu soruyu "Kuş" diye cevaplamak istiyorum. -MERT*
5. *Köpek - Söz dinleyen, sevgisini her zaman küçük bir çocuk gibi gösteren canlılar oldukları için. -ÖNDER*

STRATEJİ



StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.



SimCity
PC
Kapanan her yolda Belediye Başkanı'nı sevgiyle ananlar için, kendi şehrinizi kurup dilediğiniz gibi yönetme imkanı geri döndü.



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.



XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?

DVO & ONLINE



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

AYIN ALTIN OYUNU


The Last of Us


Fez

Metro: Last Light

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Boşuna "E3 kapıdan baktırır, eski konsol yaktırır" dememiş atalarımız. Şahane oyunlar yağıyor E3 öncesi.

HAZİRAN '13	
Animal Crossing: New Leaf	3DS
Company of Heroes 2	PC
DARK	PC,360
Deadpool	PS3, 360
Game & Wario	WiiU
Jak and Daxter Trilogy	PSV
Journey: Collector's Edition	PS3
Magrunner: Dark Pulse	PC
MotoGP 13	PC, PS3, 360, PSV
Red Orchestra 2: Rising Storm	PC
Remember Me	PC, PS3, 360
Ride to Hell: Retribution	PC, PS3, 360
The Last of Us	PS3
The Sims 3: Island Paradise	PC
Tour de France 2013	PS3, 360
TEMMUZ '13	
Chemical Spillage Simulator	PC
Civilization V: Brave new World	PC
Dynasty Warriors 8	PS3, 360
Mario & Luigi: Dream Team Bros.	3DS
New Super Luigi U	WiiU
Night at the Grindhouse	PC
Pikmin 3	WiiU
Rescue 2013 - Everyday Heroes	PC
AĞUSTOS '13	
Disney Infinity	PS3, 360, WiiU, 3DS
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	PS3
Lost Planet 3	PC, PS3, 360
Madden NFL 25	PS3, 360
One Piece: Pirate Warriors 2	PS3
Rambo: The Video Game	PC, PS3, 360
Rayman Legends	PS3, 360, WiiU, PSV
Saints Row IV	PC, PS3, 360
Tales of Xillia	PS3
The Bureau: XCOM Declassified	PC, PS3, 360
The Wonderful 101	WiiU
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	PC, PS3, 360

SPOR & MENAJERLİK



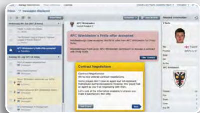
FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

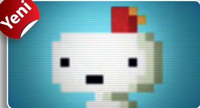


Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA

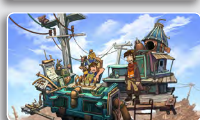


Yeni!

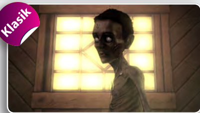
Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'in dünyasına giriniz, ama çıkışı bulmak kolay olmayacak :)



The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



Klasik

The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!



Klasik

Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

BİR GARİP OYUNLAR

Yeni!

Monaco: What's Yours Is Mine
PC, 360
Bir hırsızlık oyunu olan Monaco, tek başınıza oynarken zor. Ama esas zevki dört kişi oynayınca çıkıyor. Ekipten birisi bir hata yaptı mı oturun ve eğlenceyi izleyin.

Yeni!

Thomas Was Alone
PC, PS3, PS Vita
Karakterli birkaç çubuğun hikâyesini, şahane bir seslendirme eşliğinde oynamak ister misiniz?

Don't Starve
PC
Terraria benzeri bir yapıdaki Don't Starve'da amacınız aç kalmamak. Ama siz yiyecek bir şey ararken, sizi yemek için bekleyenleri hiç düşündünüz mü?

Slender: The Arrival
PC
İliklerinize kadar korkmayı özlediniz mi? O zaman Slender The Arrival'ı hemen denemelisiniz... SIKINTI VAR!

Klasik

Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.

ORGANİZE SANAYİ



GİD(EMEY)İŞ

Pek çok nedenden ötürü çok tekdüze bir hayat yaşadığım doğru. Ancak kimi zaman bu "pek çok neden"i de bahane olarak kullanmak işime geliyor sanki. Şimdiye kadar bu bahanelere o kadar çok sığındım ki, bahanesiz yaşayamaz oldum... Tembelleştim.

İçimde bir türlü dolduramadığım, ancak gittikçe büyüyen bir şey var: Bir yerlere gitme isteği. Yaz geliyor ya örneğin. Plan yapıyoruz üç-beş kişi "Hadi bu yaz Ibiza'ya gidelim!" diye mesela. Sonbahar aylarında Paris hayallerimi süslüyor, kışın da Londra. Ama bu ikisine tek başıma gitmeliyim, tek arkadaşlarım iPod Nano'm ve o bir türlü alamadığım DSLR fotoğraf makinem olmalı (erteledim durdum onu da). Ara sıra "Ya bi Amsterdam yapsam..." diyorum ya da. Ama bunların hepsinden "Yeaa para mı var? Hem vizesiydi, belgesiydi, biletiydi, tüyüydü, yünüydü..." diyerek her defasında vazgeçiyorum. Öğrencilik de bitti, artık zaten gitmenin pek bir imkânı yok. Öğrenciyken cebimde zırnık yoktu ama bol zamanım vardı, şimdi ne zamanım ne de param var (bahanelere devam)... Kaldık mı yine cehennem sıcağında İstanbul'da...

Diyorum ki, elinizde imkân varsa basın gidin bir yerlere. Boşverin donanımı, sanayiyi; eğlenmenize bakın. Saçma sapan yaşamayın, tadını çıkararak yaşayın; benden söylemesi.

Biterken .alıyordu: Mogwai - Jaguar

-MERT YİĞİT DOĞRU



Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech®

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Voodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

WD Black

Logitech Z906

Nokia Lumia 720

ORTA DİREKTEN YUKARIYA GÖZDAĞI - VOLKAN TURAN

MERT'E ELİNİ VEREN KOLUNU KAPTIRIYOR sevgili Organize Sanayi okuyucuları! Gördüğünüz gibi yine donanım sayfalarına zoraki konuk oldum! Şaka şaka. Bu sefer gönüllü bendim. Bunun da en büyük nedeni bir Android kullanıcısı olarak hem eski dost Nokia'ya kısa bir geri dönüş istedim hem de Windows Phone 8'e geçsem nasıl bir alışma evresi geçirecektim, meraklardaydım. Eminim benim gibi merak eden pek çok okuyucumuz vardır, belki biraz yardımcı olur fikirlerim.

GÜZELLİK

Nokia Lumia 720 orta sınıf bir telefon sınıfında yer alsa da pek çok açıdan üst seviyelerde gözü olan akıllı bir telefon. Sadece 128 gram (9mm en) olan telefonumuzda 4,3 inçlik LCD (400x800 piksel) ekran bulunuyor. Bence son derece şık Lumia 720. Sarı, beyaz, kırmızı, siyah gibi renkleriyle de tarz peşinde koşanları es geçmiyor. Ekrana geri dönecek olursam, son derece hassas. İster eldivenle kullan istersen çubuk kraker ile kullan, bana mısın demiyor, hissediyor. Dolma parmaklı biri olarak klavyesini de son derece sorunsuz bulduğumu söylemeliyim.

Kendimi menülere atınca haliyle bir süre kutucukları algılamada, yerlerini aklımda tutmakta zorluk çektim. Ama bu süreç kısa sürdü. Ana menüden uygulamalar, ayarlar menüsüne geçince her şey ortada zaten. Onca yıllık Android kullanıcısı olsam da hâlâ menüler arasında kaybolan ben, Windows Phone 8'i bu açıdan oldukça kullanıcı dostu buldum. Ha "Dükkânı nasıl?" diye sorarsanız, "Tahmin ettiğiniz gibi" derim. Rakipleri kadar bol uygulaması yok ama belli başlı ünlü uygulamalar dışında uygulama kullanmayan biriyseniz bunu dert etmeyeceksiniz. Telefonun "sosyal" olma çabası ve bunu iyi yansıtması da benden geçer not aldı.

RESİMDEN RESME ATLAMACA

Ön kamerası 1,3 megapiksel, arka kamerası ise 6,7 megapiksel olan Lumia 720 tahmin ettiğini gizi Carl Zeiss lens kullanıyor. F1.9 diyafram genişliği sayesinde de sınıfına göre oldukça keskin görüntüler yakalayabiliyor. Güneşli ortamlarda üst seviye akıllı telefonlar kadar tatmin etse de gece performansına göre kendisini yargılarsak hem haksızlık ederiz hem de sonuç biraz kötü. Efekt delisi olanlar, foto üzerinde temel ayarlar çekme meraklıları da unutulmamış. En klişe, en saçma efektler sizleri bekliyor olacak!

Kablosuz şarj imkânı sunan *(ama ekstra bir kapakla ;) -Mert)* Lumia 720'nin batarya performansı gözlerimi yaşarttı a dostlar. Benim gibi interneti hep açık ama pek aranmayan, aramayan biri için şarj aletinin yerini unutacak kadar dayanıklı geliyor 720. 3G'li olarak 14 saat kadar bir görüşme süresi sunuyor ki orta sınıflar için altın gol bu.

HİÇ Mİ KÖTÜ YANI YOK BU MERETİN?

Ha derseniz hiç mi kötü bir tarafı yok, var. Akıllı telefondan müzik dinleme meraklıları bu konuda maalesef kendini eski günlerinde bulacak. Yanında gelen kulaklığa ise değinmek istemiyorum çünkü tam bir fiyasko. 1000 TL az bir para olmamasına rağmen 15 TL'lik kulaklıklardan bile daha kötü sonuç veren bir kulaklıkla gelmesi, daha doğrusu bunun akıllı telefonlar arasında alışılmış bir özellik olmasını anlamıyorum. Kapıya dayanmış pazarlamacı ısrarıyla da sürekli "Şuna izin ver", "Şunu birleştir", "Bunu şuraya atalım mı?" diye sorguları da sinir bozabiliyor.

Özetlersem Lumia 720 orta sınıflarda zirveye oynuyor. Tasarımıysa pek çok üst seviye telefondan iyi. WP8 kullanan en iyi telefonlardan *(zaten Nokia dışında diğer firmaların WP8'i pek kotaramadığını düşünüyorum şahsen -Mert)*. Uygulama hizmetleriyse en azından gelecek adına umut verici. 8GB dahili, hariciyle 64GB olan hafızası, pil süresi, ekran kalitesi, kamera performansı, hafifliği ve fiyat dengesiyle de Nokia'nın yavaş yavaş kaybettiği kanı geri alacağın güzel işaretlerinden. Bundan yine biz kullanıcılar kârlı çıkacak şüphesiz. (Son not: 1GHz hızında çalışan çift çekirdekli Qualcomm Snapdragon işlemci/Adreno 305 grafik yongasına sahip olan telefon, 512MB belleğe sahip olduğundan ötürü Windows Mağaza'da kimi uygulamaları hiç desteklemiyor. 8GB'lık hafızası da artırılabiliyor.)



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Bkz. son paragraf
Eksiler: Ses ve sunum konusunda problemli, 512MB belleği
Üretici: Nokia www.nokia.com.tr
Dağıtıcı: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyat: 1000TL (KDV dâhil)



Nokia'dan İki Yeni Lumia

FİNLİ DEV, LUMIA 925 İLE LUMIA 928'İ TANITTI

Nokia, geçtiğimiz ay içerisinde merakla beklenen iki yeni Lumia modelini tanıttı: Lumia 925 ve Lumia 928. Donanım açısından halihazırda bulunan Lumia 920'den pek farkı bulunmayan yeni telefonlar, özellikle kamera konusunda Lumia 920'den üstün. En azından kâğıt üzerinde. Daha erken tanıtılan Lumia 928'den başlayalım ilk olarak. Verizon Wireless'a özel olarak geliştirilen ve kontratlı olarak satılan bu telefonun Lumia 920'den en büyük farkı tasarımı. 928'de yuvarlak hatlardan vazgeçerek daha köşeli bir tasarıma yönelmiş Nokia. Bunun haricinde Xenon flaşı ve 140db sınırında sorunsuz ses kaydı yapabilen 3 adet mikrofonu sayesinde, fotoğraf ve video kısmında kameradan daha iyi verim alabilmek mümkün. 4G LTE desteği de cabası. Bir diğer model olan Lumia 925, bizi daha çok ilgilendiriyor kuşkusuz. Alüminyum ve polikarbonat gövdeye sahip olan bu telefonda (8.5mm, 139gr), 8.7MP'lik f 2.0 diyafram aralığına sahip bir Carl Zeiss lens bulunuyor (ancak Xenon flaş yok). Lumia 920 ve 928'de olduğu gibi optik görüntü sabitleyici ve PureView teknolojileri yerli yerinde. Ancak kablosuz şarj desteklemiyor ve 470 Avro'luk bir fiyat etiketine sahip. Kısacası Lumia 920'niz varsa, pek bir şey kaybetmediniz.



Gigabyte Z77X-UP7

Z77 JÜBİLESİNİ YAPARKEN... -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

GIGABYTE'IN OYUNCU ANAKARTLARI da yavaş yavaş aklımızda daha çok yer etmeye başladı. Oyuncular Cumhuriyeti'nin egemenliğini ilân ettiği bu zamanlarda, Organize Sanayi'de farklı renkler, böylesi başarılı ürünler görmek çok sevindirici. Özellikle de biz oyuncu/donanımcılar için.



GÜZELMİŞ

Gigabyte'ın Z77X-UP7'si, siyahla turuncuyu birleştiren gayet şık ve yırtıcı bir tasarıma sahip. İsminden de anlayacağınız üzere Intel Z77 çipseti ve LGA 1155'le birlikte geliyor kendisi. Gigabyte anakartlarda görmeye alışık olduğumuz 3D BIOS, Dual UEFI BIOS, 3D Power gibi özelliklerinin yanı sıra WiFi/Bluetooth, Virtu MVP ve onboard mSATA SSD desteği de sunuyor. Ultra Durable 5'ten söz etmiyorum bile.

Tüm bunların ne anlama geldiğini de biliyorsunuz. Yüksek stabilite, daha uzun ömür ve dibine kadar hızaşırtma yeteneği. Kart üzerindeki BIOS switch'leri, gerçek zamanlı hızaşırtma yapılmasını sağlayan onboard OC-Touch tuşları da cabası. Tüm bunları gördükten sonra, Gigabyte Z77X-UP7 ile Intel Core i7 3770K'nın 7102MHz'e çıkarılmış olduğunu duyunca şaşırmadım açıkçası. Siz de şaşırmayın (ama evde denemeyin tabii, normal şartlar altında yapılması mümkün olan bir şey değil).

İYİYMİŞ

E-ATX formundaki anakartta 4 adet PCI-e 3.0 slotu bulunuyor. Ve evet, 4 yollu CrossFireX ya da SLI'a abanabiliyorsunuz (2x PCI-e 3.0 (x16), 4x PCI-e 3.0 (x8) ya da 1x PCI-e (x16) konfigürasyonlarını uygulayabiliyoruz). 10 adet USB 3.0 (6'sı arkada), 4 adet USB 2.0 desteği, 32GB ve 2800MHz'e kadar çift kanal çalışan 4 adet bellek yuvası ve Realtek ALC898 ses çipi bulunan Z77X-UP7'nin arka kısmı da oldukça zengin. Burada DVI-D, D-Sub, HDMI, DisplayPort, PS/2 girişi ve çift ethernet desteğinin yanı sıra ses giriş çıkışları bulunuyor.

Oyuncusunuz ve delicesine overclock yapmak istiyorsunuz. Sisteminizi dibine kadar zorlamak, potansiyelini zerre ziyan etmemek derdindesiniz. O zaman bütçenize de uygunsa (ki biraz zor gibi bu) gidip Gigabyte Z77X-UP7 alın bir tane. Gerçi Z87'nin ayak sesleri iyice yaklaşmışken böyle bir yatırım yapmak ister misiniz bilemem. Düşünün, verin kararınızı.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 2 ★★☆☆☆

Artılar: Dibine kadar kalite, stabilite, performans

Eksiler: Pek çok oyuncuya aşırı pahalı geleceği aşikâr

Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com

Dağıtıcı: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr
Boğaziçi Bilgisayar www.bogazici.com.tr
Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr

Fiyat: 425$ + KDV



Ouya Ertelendi

ANDROID İŞLETİM SİSTEMİ KULLANAN KONSOLUN ÇIKIŞ TARİHİ ERTELENDİ

Ouya'nın altından girdik üstünden çıktık, hakkında çok konuştuk çok yorulduk (?). O nedenle bu haberi sadece verip gideceğiz hemen. Ouya'nın çıkışı üç hafta ileriye alındı ve yeni tarihine kavuştu: 25 Haziran. Bunun nedenini, Ouya CEO'su Julie Uhrman "stok sıkıntısı çıkmaması" olarak belirtmiş. Gönderimi yapılan Ouya kollarında çıkan tuş problemi de, yeni Ouya kollarında olmayacakmış. Benchmark'ların çoğunda çuvallayan Ouya'nın (Tegra 3'le bir yere kadar tabii) geleceğini açıkçası ben de sizler kadar merak ediyorum. Bekleyip göreceğiz.



BlackBerry Live'dan Haber Var!

FLORIDA'DAKİ BB LIVE, GÜZEL HABERLERE SAHNE OLDU

Ne gibi mi? BlackBerry'nin efsane mesajlaşma servisi BBM, iOS ve Android için hazırlanıyor mesela. İlk etapta kullanıcıların mesajlaşma/grup mesajlaşma servislerinden yararlanabileceği servis, daha sonra ekran paylaşımı ve sesli görüşme gibi gelişmiş özelliklere de kavuşacak. BBM'i kullanabilmek için en az Android 4.0 ya da iOS 6.0 işletim sistemi gerekiyor yalnız (ve ilk başta iPad'e destek yok).

Bunun haricinde etkinlik, BlackBerry Channels servisine, BlackBerry Q5'e ve Z10 ile Q10 için BlackBerryOS 10.1 duyurusuna da sahne oldu. Ünlü isimlerin ya da markaların, müşterileriyle/hayranlarıyla daha yakın ilişkiler kurmasını sağlayacak olan Channels, bir sosyal medya platformu (en az BlackBerryOS 5 gerekiyor). Çeşitli performans iyileştirmeleri, hata giderimlerinin yanı sıra HDR modu ve PIN'den PIN'e mesajlaşma gibi ekstralar içeren işletim sistemi güncellemesi ise, Z10'a indirilebilir durumda.

BlackBerry Q5 de, şirketin yeni dokunmatik/klavyeli orta seviye telefonu. Yukarıda adı geçen BlackBerry 10.1 OS ile gelecek olan telefon, 720x720 piksel çözünürlük sunan 328ppi ekrana (3,1"), 5MP LED flaşlı kameraya, 8GB hafızaya (+microSD slotu) ve NFC'ye sahip. Bildiğiniz BlackBerry Bold 9900'un yenilenmiş hâli de diyebiliriz herhalde. Temmuz ayında piyasada olması belkenen cihazın fiyatı hakkında bir bilgi yok ama henüz.

BlackBerry Z10

BLACKBERRY KARİZMASI DAHA MODERN BİR RUHLA BİRLEŞİYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

ORGANİZE SANAYİ ilginç bir mekân. Hangi ay, hangi gün, hangi ürünün, kapısını çalıp içeri gireceği hiç belli olmuyor. Başka hangi sanayide, bir gün önce boş bırakılan tezgâhın üzerinde bir BlackBerry Z10 bulabilirsiniz ki?

İLKLERİN VE ENLERİN SANAYİSİ

BlackBerry Z10'u ilk olarak lansmanında kullanmış, ve ne yalan söyleyeyim pek beğenmemiştim. İlk izlenimler kimi zaman yanıltıcı olabiliyor. O nedenle bu anıyı unutup, Z10'u bir-iki hafta detaylı olarak kullandım ve şuna karar verdim: Bu telefon gerçekten şans verilmeyi hak ediyor. Son derece sade ve şık olan Z10'un malzeme kalitesi üst düzey (kimi telefonlar gibi fazlasıyla plastik hissettirmiyor, hatta hiç hissettirmiyor). Kadifemsi bir his bırakan arka kapağı çıkabilen cihazın ince uzun pili 1800mAh ve telefonu ortalama kullanımda 1.5 gün kadar götürüyor. Yoğun 3G'li kullanımdaysa akşamı zor ediyorsunuz genelde (sıkıntılı bir durum bu ne yazık ki). Ürünün MicroHDMI çıkışı mevcut.

KULLANI-YORUM

Bir Nokia N9 kullanıcısı olarak BlackBerry Z10'a tahmin ettiğimden daha çabuk alıştım. Çünkü her iki telefonun da kullanım jesti, üretici abilerin "Swipe" dediği bildiğimiz kaydırma hareketi. BlackBerry 10.1 işletim sistemi kullanan üründe, ekran kilidini açmak için alttaki BlackBerry logosundan yukarı kaydırmamız kâfi. Uygulama ikonlarının listelendiği ana ekranlarımızın yanı sıra, açık uygulamaların görüntülendiği ve bağladığımız tüm hesaplarımızın bildirimlerini görebileceğimiz BlackBerry Hub menüsü açılıyor. Bu menü en solda; ancak herhangi bir ekrandayken, ekranın altından tutup yukarı-sağa kaydırdığımızda da bildirimlere ulaşabiliyoruz (alttan yukarı kaydırıp parmağımızı çekmezsek de bildirimlerin önizlemelerine göz atıyoruz). Gayet pratik, gayet kullanışlı. Menü geçişlerinin de oldukça hızlı olduğunu ve telefonun bu konuda hiç sıkıntı yaratmadığını belirtmeliyim.

4,2"lik 1280x768 piksel ekran (355ppi), çift çekirdekli ve 1.5GHz hızında çalışan Qualcomm MSM8960 Snapdragon işlemcisi, Adreno 225 grafik yongası, 2GB belleği ve 16GB'lık hafızasıyla (microSD kartla genişletilebiliyor) telefon, donanımsal açıdan çok parlak değil aslında. Ancak kullanım sırasında hiçbir sıkıntı yaşamayacağınızı garanti edebilirim sizlere. Uygulama mağazası hâlâ güdük. Gerçi gerek telefonla gelen uygulamalar (Docs to Go, Dropbox, Box vs.), gerekse sizin indireceğiniz WhatsApp gibileri sayesinde bu anlamda fazla sıkıntı çekeceğinizi zannetmiyorum (oyun yok ama doğru dürüst). En azından ben, kullandığım süre boyunca bunun bir eksikliğini çekmedim.



SON

Z10'un 8MP'lik kamerası, gece çekimleri hariç fena değil. Ancak yazılımsal olarak rakiplerinden çok çok geride (resimlerden bir klip hazırlayabildiğimiz Story Maker hoş bir özellik ama). Haritalar da aynı şekilde, bir Google Maps ya da Here Maps olması için kırk fırın ekmek yemesi gerek. Son olarak görüşme kalitesinin de epey tatmin edici olduğunu söyler ve kaçarım (yerim olsa daha yazacağım da işte).

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Kaliteli, sade ve şık tasarım, yenilikçi kullanıcı arayüzü
Eksiler: Mağaza hâlâ boş, kamera ve haritalar yetersiz
Üretici: BlackBerry www.blackberry.com
Dağıtıcı: BlackBerry www.blackberry.com
Fiyat: 1750 TL (KDV dâhil)

HAYATIMIZIN UCUZ KAHRAMANLARI

OYUNCU ADAM İÇİN GÖZLERDEN IRAK OLDUĞU KADAR KULLANIŞLI APARATLAR

-MERT YİĞİT DOĞRU

Burada her ay yüzlerce dolarlık ürünler inceliyoruz ya hani... Pek çoğunuz da kimi zaman haklı olarak buna tepki gösteriyorsunuz. O nedenle bu ay dedik ki ucuz, fazla göze batmayan ancak geri planda hayat kurtaracak kadar önemli olabilecek ürünlere yönelelim.

Kimisi hâlihazırda kullandığınız, kimisi ise belki "Aaa hakikaten ha işimi görür bu" diyebileceğiniz ürünler bunlar. En azından öyle umuyorum (bir de ne yalan söyleyeyim, bazısı Sanayi Devrimi'nde bile yer bulabilir kendine). Ürünlerin hepsini *DealExtreme* sitesinden bulabilir ve kargolama ücretsiz olarak satın alabilirsiniz. Yazının sonundaki *bit.ly* adreslerine tıklayarak ulaşabilir ve dilerseniz satın alabilirsiniz. Hazırsanız başlayalım o zaman!



10-in-1 USB Powered Charging Cable

for iPod/PSP/Cell Phones

"İnce uçlu Nokia şarj aleti olan var mı?" sorusu artık sorulmuyor yahu. Bir devir daha kapandı oyungezer... Kapanmasaydı, böyle bir istek karşısında 10-in-1 USB Powered Charging Cable for iPod/PSP/Cell Phones'u çantanızdan çıkararak "Seç beğen al" diyebilirdiniz. Ürünün başlığı her şeyi açıklıyor zaten; tüm alet edevatı USB üzerinden şarj etmenizi sağlayan bir kablolar bütünü kendisi. Belki üzerindeki eski Nokia, Motorola, Sony Ericsson ve Samsung şarj kabloları gereksiz; ancak yine de PSP, iPhone, iPad, iPod uyumlu olması (Lightning değil) ve microUSB bağlantısı desteklemesiyle pek çok işe yarayacağını söylemek mümkün. *2,40$*'lık ürüne göz atmak isterseniz şu adrese adım atmanız yeterli: *bit.ly/TGzeKI*



USB Mini Cooling Fridge Heater

Kışın kahvemizi soğuttuk... Peki ya her yerimizden ter damlatan yaz aylarında içeceğimizi nasıl soğuk tutacağız? Bunu hiç düşündünüz mü? Gerek yok oyungezerler, zaten bizim yerimize düşünülmüş. Şu anda resmine baktığınız bu kırmızı renkteki ürünün içerisine koyduğunuz içeceğinizin sıcaklığını korumasını sağlıyor. Diyelim ki buz gibi bir şişe mevyeli soda koydunuz içine... Dilediğiniz zaman, o içeceği yine buz gibi olmak üzere çıkarıp içebiliyorsunuz. Oturduğunuz yerden kalkmak istemiyor, aymazlığınızdan "Üff, kim gidecek şimdi mutfağa?" diye kendinizi yiyip bitiriyorsanız gerçekten işinize yarayacak bir ürün. Şaka bir yana, cehennem gibi bir yaz bizi beklerken masanızın üzerinde bir tane bundan olması içinizi ferahlatabilir. Kendiniz de mi ferahlamak istiyorsunuz? Onun için de bir ürünümüz var, merak etmeyin (öncesinde 18,50$'lık bu ürünün sayfasını ziyaret etmek isterseniz belki: bit.ly/KYzoW7)

Micro USB On-The-Go Host OTG Adapter (Pair)

USB OTG (On-The-Go) desteği bulunan telefon ya da tabletiniz mi var? O zaman bir de Micro USB On-The-Go Host OTG Adapter'a ihtiyacınız olacak. Ne olduğunu biliyorsunuz değil mi? USB destekli herhangi bir ürünü, USB OTG'li cihazınıza bağlayarak kullanmanızı sağlıyor bu özellik. Peki günlük hayatta ne işinize yarayacak? Tatil için gittiğiniz Prag'da dışarı çıktınız ve hafıza kartınız doldu; ancak yanınızda dizüstü bilgisayarınız yok! Ne yapacaksınız? USB OTG destekli telefonunuzu (ya da ne bileyim, tabletinizi falan) çıkaracaksınız, microUSB girişine Micro USB On-The-Go Host OTG Adapter'ı takacaksınız. Sonrası kendiliğinden gelecek zaten. Bu ve bunun gibi farklı yer ve farklı zamanlarda size "Yaşamayı seviyorum!!!" dedirtecek bir aparat (biliyorum, bu kadar abartmaya gerek yok ama hakikaten bazen insanın yaklaşık 1 dakika boyunca sırıtmasına sebebiyet verebileceğini kabul etmelisiniz). *bit.ly/NI2IVc - 2,19$*

DSW-001 USB 3.0 to SATA Adapter

+2.5" SATA Mobile HDD Enclosure Case + USB 3.0 Cable Set

İşte bir diğer hayat kurtarabilecek aparat... Bundan şu anda elimde yok ve o kadar eksikliğini çekiyorum ki anlatamam. Dosyanın ana fikri gibi; normalde aklınıza gelmeyecek, ancak bir anda fellik fellik aramaya başlama ihtimalinizin bir hayli yüksek olduğu bir ürün bu da. Onun haricinde şimdiye kadarki ürünler arasında en tuzlulardan biri ki bunu da hak ediyor. Hem kullanışlılığı, hem de yanında gelen 2,5" sabit disk taşıma çantası sayesinde bunu rahatlıkla söyleyebiliyorum. SATA II desteği sunan adaptöre 2TB'a kadar herhangi bir mekanik sabit diski takabilir, en olmadı optik sürücünüzü kendisine emanet edebilirsiniz. Evinizdeki kullanmadığınız SATA'lı ürünlere ikinci baharını yaşatmaya ne dersiniz? *bit.ly/16ZN7v5 - 11,50$*



DOSYA



Mini Rectangle Shape USB Hi-Speed

4-Port Hub (480 mbps)

Oralarda durum nedir bilmiyorum ancak Oyungezer ofisinde her daim bir USB çoklayıcıya ihtiyaç duyulur. Ancak genelde bulunamaz ve ufak çaplı krizler ile birlikte "Şunu çeksem, bunu taksam... Ama diğerine de ihtiyacım olacak, o nedenle bu USB'yi fazla boş bırakmamalıyım" gibi çeşitli hesaplamalara gidilir. Ben de dedim ki "Arkadaş bu böyle olmaz... Bir adet Mini Rectangle Shape USB Hi-Speed 4-Port Hub almalı ve bu çileye bir son vermeliyim!" (Bu son söylediğimin yalan olduğu çok belli mi?) Eğer aynı sorun sizde de varsa, bu ürünü alabilir ve kullanabilirsiniz. Kendisi 3,40$ ve şu adresten ulaşılabilir: *bit.ly/1apHTGf* ("Kim uğraşacak DX'le falan, ben gider pazardan alırım bi çoklayıcı" diyenlere de saygımız sonsuz elbette. Olay USB çoklayıcı zaten, gerisi teferruat!)

USB Powered Coffee Warmer

Mevsim itibariyle şu anda yerini soğuk içeceklere bırakmış olsa da, mevsim kış oldu mu bilgisayar başında oturmanın vazgeçilmezidir kahve. Tabii mevsim kış, oda soğuk. Kahveyi sıcak tutmanınsa aklıma gelen iki yolu var: Termos bardak ya da şu anda okuduğunuz USB Powered Coffee Warmer. Adı üzerinde USB'den güç alan bu ürün, kahve gibi sıcak içeceklerin sıcaklığının 50ºC-60ºC'de kalmasını sağlıyor. Ürünün o anda ısıtıp ısıtmadığını da üzerindeki LED'den anlıyoruz. Pille çalışmadığı için, çantanıza attığınızda "Aman açılır da çantanın içi yangın yerine döner" diye düşünmenize de gerek yok hem. Çalıştırmak için herhangi bir sürücüye ihtiyaç duymayacağını da tahmin ediyorsunuzdur zaten. 4,62$'lık bu ısıtıcı, son gördüğümde şuradaydı: bit.ly/10vdfdw (Gidin bir bakın bakalım hâlâ orada mıymış?)





USB Virtual 7.1 Channel External Sound Card Adapter

Evinizdeki bilgisayarın ya da dizüstü/ultrabook'unuzun entegre ses çipi var ve sorunsuzca işinizi görüyor. Orada bir sıkıntı yok. Fakat arada, hiç hesapta yokken "Hadi bir yerde toplaşıp bir iki el oyun atalım" dediğinizde, bahtınıza çıkan bilgisayar ve kulaklık ikilisiyle idare etmeye çalışıyorsunuz. En azından ben bundan çok çektim (her şeyi geçtim, oturduğunuz bilgisayarın ve bu kulaklığın leşliği bile bazen sinir bozabiliyor). Böyle durumlarda, ateş pahası bir harici ses kartına para vermektense bunu ucuza (*3,50$*) çözmenin yolu şu adreste: *bit.ly/11qQkRV* Evet belki çok kaliteli bir ürün değil, ancak her zaman kullanmayacağınız bir şeye yığınla para dökmek de manasız (üzerindeki ses ayar ve mikrofon/ses kesme tuşlarıyla kullanışlı da). USB tak çalıştır özelliğiyle hop diye çalışan 15gr'lık bu 7.1 harici ses kartına bir de eli yüzü düzgün bir kulaklık ayarladınız mı tamamdır. Şimdi onlar düşünsün!

8 Pin Lightning to 30 Pin Female Adapter

w/ 3.5mm Audio Output for iPhone 5 & iPod Touch 5

Eminim aranızda Lightning portlu iPhone 5 ya da iPod Touch aldıktan sonra "Yeaa ne olacak şimdi o kadar aksesuar ve dock'um.):" diye düşünüp kendini hüzüne boğanlar olmuştur. Bu tür siteleri bilenler (ya da Doğubank/Yazıcıoğlu gençliği) ucuzundan böyle bir aparat edinmiş; kimisi gönülsüzce Apple'a yığınla para dökmek zorunda kalmış, kimisi de "O kadar para vereceğime eski aksesuarlarımı kullanmam daha iyi!" diye tepki koymuş olabilir. Hemen sağda görselini görebileceğiniz 8 Pin Lightning to 30 Pin Female Adapter w/ 3.5mm Audio Output for iPhone 5 & iPod Touch 5, sizi tüm bu düşüncelerden ve sıkıntılardan kurtarabilecek potansiyele sahip. Eski aparatlarınızı çöpe atmayın, Lightning portunu bu kadar kafaya takmayın kısacası (bunu bilir bunu söylerim). *bit.ly/19gP8m4 - 5,90$*



Car Cigarette Powered Dual USB Adapter/Charger for iPod (DC 12~24V)



Otomobillerdeki elektrikli çakmağın ne kadar anlamsız bir şey olduğunu düşünen bir tek ben miyim acaba? Hayatım boyunca bu çakmağı kullanan bir kişi bile görmedim henüz. Çocukken lâf olsun diye arada basar, çıkarıp yanağıma yapıştırarak "Eaa, hakkaten ısınıyormuş" diye düşünürdüm (bir çocuğun aydınlanışı). Sizin oğlunuz da mı yapıyor? Ona hemen bir Car Cigarette Powered Dual USB Adapter/Charger for iPod alı... Şaka yapıyorum. Ürünün en güzel yanı, size bir bağlantı noktası vermek yerine iki adet USB girişi sunması. Böylece arabanızda, USB arabirimi üzerinden şarj olabilen dilediğiniz tüm cihazlarınızı şarj etmeniz mümkün. Nadir de olsa, ihtiyaç duyduğunuz anlarda hayat kurtarabilecek kapasiteye sahip. *3,70$ - bit.ly/10uQgzg*





USB Powered 1W Flexible Neck LED White Light with Switch & Clip

İşte bir diğer büyük yardımcılarımdan... Aynısından olmasa da, bir benzerini evimde kullandığım bu cihaz, USB ile bilgisayara bağlanan bir ışık kaynağı. "Odanın ışığı var zaten, ne yapayım bunu ben?" diye soranlar olabilir, doğaldır. Kendimden örnek vereyim: Birinci katta oturduğum ve iki adım ötemde bir diğer apartman olduğu için, özellikle yaz aylarında odamın ışıldak gibi parlamasından pek hoşnut olmuyorum. Bu da ışığı yakmamama, dolayısıyla da odamın ve bilgisayar masamın ziyadesiyle karanlık olmasına neden oluyor. Daha doğrusu "...oluyordu."; malum, kullanıyorum bu tür bir ürün. Kimi zaman bir şeyler not almam gerektiğinde ya da yazı yazarken klavyeyi aydınlatmamda epey yardımı dokunuyor sağolsun. Biraz düşünün, belki USB'den bağlanabilen bu LED ışıldak için siz de bir kullanım alanı yaratabilirsiniz masanızın üstünde (bu arada odanın ışık açıkken bile yazı yazarken büyük fark yarattığını söylemeliyim). *bit.ly/18u0y4q - 10,99$*







USB FM Transmitter

Assolistler en son çıkar misali, fiyat/performansı en iyi olan ürünü sona sakladım oyungezerler (gerçi grafikte yeri biraz kaydı ama olsun). Nedir bu? USB'den bilgisayarınıza takabildiğiniz ve 89.1MHz/99.6MHz/106.7MHz frekanslarında FM radyo sinyali veren bir cihaz. Hem de sadece 6,20$! Bu kadar heyecanlanmamın nedenini hâlâ anlayamamış oyungezerler olabilir. Durumu şöyle izah edeyim: USB FM Transmitter bilgisayarınıza bağlıyken iTunes, Spotify ya da YouTube gibi pek çok uygulama ve servis vasıtasıyla dinlediğiniz müziği FM radyo alıcısı olan herhangi bir cihazla dinleyebiliyorsunuz. Sadece bu da değil; USB FM Transmitter'la önyüklü olarak gelen 20 bin kadar radyo istasyonunu dinleyebiliyor, ya da FM Tuning ile filmlerinizin sesini de radyo alıcılı ev eğlenceli sisteminizden alabiliyorsunuz. Tüm bu yapabildiklerini görünce, fiyatı cidden gülünç kaçıyor USB FM Transmitter'ın. Hemen şu adresten (*bit.ly/19gZSRn*) satın alabileceğiniz ürün için siparişimi verdim bile!

USB Powered 4-Blade Cooling Fan



Kış geldi kahveyi ısıttık, yaz geldi kolayı soğuttuk... Peki ya biz? Kış aylarında kombiye gazı verip sıcacık oturmak mümkün; yazın ne olacak? 7/24 klimayla açık oturamayız... Ya vantilatörümüz olacak, ya da USB Powered 4-Blade Cooling Fan'ımız. İkincisinin şöyle bir iki güzelliği var: Taşınabilir, USB ile çalışıyor ve sadece size özel. Fiyatının da gayet makul olduğunu belirtmekte fayda var sanırım (11,30$). Koyun masanın üzerine, ifil ifil essin. Evimde bunun prizli versiyonunu kullanıyorum ve kimi zaman cidden ferahlığı içimde hissediyorum oyungezerler (naneli ciklet reklâmı gibi oldu). Belki duymuşsunuzdur, bu sene son yılların en sıcak yazlarından birini geçireceğiz. O nedenle, sıcaktan boğulmak üzere olduğunuz bir zamanda monitörünüzün yanında böyle bir şeyin olmasını gerçekten isteyebilirsiniz. Buyrun: bit.ly/K4gzjW







Ustanın Tavsiyesi



ISLANAN CİHAZLARINIZI KURTARIYORUZ

-MERT YİĞİT DOĞRU

"Ben çocukken, babamın bir Nokia 5210'u vardı. Hani şu su geçirmeyen, yukarıda resimlerini gördüğünüz, darbelere dayanıklı telefon... Ben bir gün, 'Bakalım nasıl su geçirmezmiş bu!' diyerek bu telefonu kaptığım gibi sürahiye atmıştım (çocukken biraz salak olduğum gerçektir). "Şarrr" diye su dolmuştu telefonun içi...

"Ne yapsam da telefonu kurtarsam?!" diye düşünerek, en sonunda telefonu tost makinesine koymaya karar vermiştim (neyse ki pili çıkarmayı akıl ederek). Tabii sonra yine de çalışmayan, ancak kapağı eriyip eğri büğrü bir hâl alan bir 5210 vardı elimde..."

Bir arkadaşımın (hehe) başından geçen bu öyküye dayanarak, bu ay böyle bir Ustanın Tavsiyesi yapayım dedim. Islanan telefonlar erimesin, daha fazla babanın yüreği yanmasın diye (arkadaşın babası telefonu çok seviyormuş). Peki ıslanmış telefonunuzu ya da dengi bir elektronik cihazı 5 adımda kurtarmak için ne yapmalı?

1- İlk önce zararı mümkün olduğunca aza indirmek için cihazınızı hemen sudan çıkarın. Ne kadar az ıslaklık, o kadar az hasar.
2- İkinci olarak yapmanız gereken şey de, cihazın tüm çıkarılabilir parçalarını sökmek. Özellikle de pili çıkarılabiliyorsa, derhâl çıkarın. SIM kart ile hafıza kartını da. Son olarak sökülebilen her kapağı da (varsa SIM kart kapağı, hafıza kartı kapağı vesaire), işlem bitene kadar takmamak üzere çıkarın.



3- Temiz bir bezle/havluyla telefonun görünen yerlerindeki nemi silin. Tuvalet kâğıdı, mendil ya da kâğıt havlu gibi parçalanarak telefonun içerisine kaçabilecek şeyler kullanmayın. Kurutma makinesi, nemi telefonun derinliklerine sürükleyebileceğinden önerilmez (telefonu sallamanız da buna vesile olabilir, yapmayın).

4- Telefonu ılık ve kuru bir yerde muhafaza edin. Sıkıca bir havluya sarmanız, ya da pirinç dolu bir kavanoza bırakmanız yeterli olacaktır. En az 24 saat telefonunuzu bu hâlde bırakmanız önerilir.



5- Ve büyük an geldi... Çıkardığınız tüm parçaları, sanki hiçbir şey olmamış gibi yeniden yerleştirin ve telefonunuzu açmayı deneyin. Açıldı mı? Hadi yine iyisiniz. Açılmazsa biraz daha bekleyin... Beklediniz ve yine mi açılmadı? O zaman servisin yolunu tutun oyungezerler, yapılacak daha fazla şey yok maalesef.



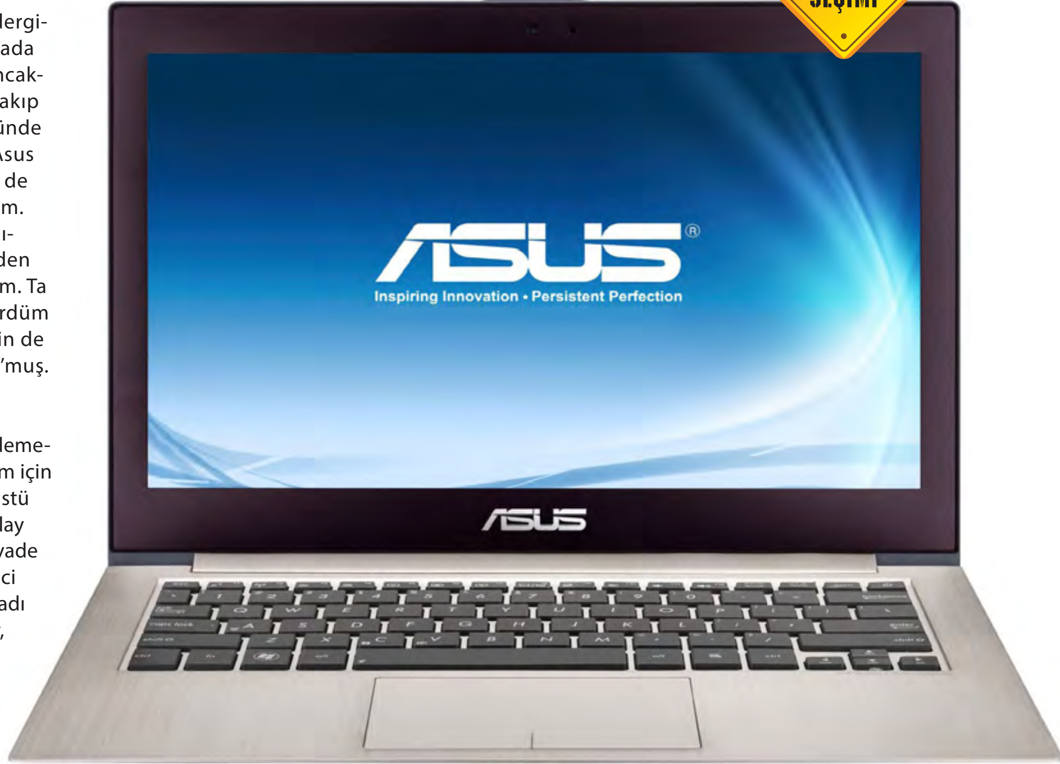
Konunun en başına dönecek olursak... Hazır yaz gelmişken, konuyla ilgili bir şeyler eklemek diyorum. Tavsiyem odur ki denize, plaja ya da havuza giderken yanınıza herhangi bir elektronik cihaz almayın. Bunun için size pek çok neden sayabilirim: "Hırlısı var hırsızı var" derim, "Telefonunuzun içine su kaçar, kum kaçar bu da canınızı sıkar" derim... Ancak asıl neden, aslında şu: Yaz gelmiş, deniz kum eğlencedesiniz; eğer bir zorunluluğunuz yoksa ne yapacaksınız telefonu, tableti, ya da ne bileyim PS Vita'yı plajda?

Kışın zaten tüm bunlarla iç içeyiz, hayatımızı onlar olmadan sürdüremiyoruz adeta. Yazın bir ara vermek gerekiyor o nedenle elektroniğe bence. İnsan her gün baklava börek yese sıkılır sonuçta. "Her şey yerinde ve zamanında güzel" diyor, sizleri bir sonraki Ustanın Tavsiyesi'ne kadar sevgiyle kucaklıyorum efendim. Esen kalın (en son tatile çıktığımdan bugüne 10 yıl falan geçtiği için benim öyle bir sorunum yok hem. Ben sizin yerinize feda ederim kendimi!)

Asus Zenbook Prime Touch UX31A

BU NE ZERAFET... -POZAN ERTEN





BENİ BURALARDA ilk defa görseniz de, dergide yapmayı en sevdiğim şeylerden biri arada bir Organize Sanayi'ye gidip yeni ne oyuncaklar gelmiş diye bakmaktır. Yine baretimi takıp gittiğim günlerden birinde, tezgâhın üstünde bir mousepad fazlasıyla dikkatimi çekti. Asus logosunu görünce, "Asus artık mousepad de mi üretiyor yahu?" diye düşünerek şaşırdım. Sevindim de. "Mert ben bu mousepad'i alıyorum" dediğim zaman, ustanın bana neden manasızca baktığını ilk başta anlayamadım. Ta ki "mousepad"i elime alıncaya kadar... Gördüm ki aslında kendisi incecik, hafif ve zerafetin de ötesinde bir ultrabook; bir Asus Zenbook'muş.

BU NE SEVGİ AH...

Ben bu ultrabook teknolojisini pek takip edemedim *("teknoloji" demenden belli -Mert)*. Benim için ultrabook, optik sürücüsü olmayan bir dizüstü demekti. Fakat olay çok daha başkaymış. Olay zerafet, hafiflik, vb. ergonomi yarışından ziyade teknolojilerin de savaşına dönüşmüş. İşlemci üstünde ekran kartları (bu teknolojinin bir adı varsa sen değiştirirsin *(hehe -Mert)*), SSD'ler, dokunmatik ekranlar, USB 3.0 falan derken, yakında gücünü büyüklüğünden alan canavar dizüstülerin yerini almaya aday "canavarcıklar" haline gelmişler.

Elimizdeki canavarcığı bir süre keyifle test etme imkanım oldu. Kendisiyle toplantılara girip sunumlar mı yapmadım, miniHDMI ile bağlayıp Full HD filmler mi izlemedim, müzik çalar niyetine cebime koyup yola mı çıkmadım *(nasıl bir cepse o artık? -Mert)*, kafama esen yerde açıp nete mi girmedim, orda burada Rayman Origins mi oynamadım? Valla bu Zenbook ile multimedya olarak aklınıza ne geliyorsa ufacık bir sorun bile yaşamadan yaptım diyebilirim. Ürünün 1.90 GHz'lik Intel i7-3517U işlemcisi, 4GB belleği, 124GB'lık SSD'si, 13.3" Full HD dokunmatik ekranı da bunun en büyük güvencesi oldu. Dokunmatik özellikleriyle Windows 8'in tadına varabildiğim Zenbook Prime Touch, her türlü işinizi keyifle ve kolaylıkla yapmanızı sağlayan bir ürün. Depolama alanı yeterli değil gibi görünebilir ama çok fazla oyun kurmayacağınızdan ve hıza ihtiyacınız olduğundan SSD tercihi yerinde *(yerindeden ziyade zorunlu -Mert)*. Kaldı ki istediğiniz depolama aygıtını USB 3.0 portlardan birine bağlayıp yerinizi genişletebilirsiniz. Enerji kullanımında da iddalı olan bilgisayarımızın pil ömrü, normal kullanımda 6 saate yakın gitmekte. Cep telefonlarının şarj aletleri büyüklüğünde olan adaptörü de hiç yer kaplamadan cebinizde bile taşıyabileceğiniz boyutta. Ayrıca belirtmeden geçemeyeceğim, kendisi açma tuşuna bastığınızda neredeyse bir hesap makinesi kadar hızlı bir şekilde önünüze işletim sistemini açıyor. Kendi adıma gördüğüm en hızlı sistem açılışı bu alete ait kesinlikle.

BU NE IZDIRAP...

Bilgisayarın bolca alüminyum ihtiva eden dış yüzeyi oldukça şık. Touchpad sevmeyen beni bile neredeyse alıştırıcak büyüklük, hassasiyet ve kalitede bir touchpad'e sahip. Klavye tuşları ufak boyutlarda olmasına rağmen rahat kullanabilecek genişlikte aralıklara sahip ve malzeme olarak çok iyi. 1,2gr ağırlığa sahip bu Zenbook gerçekten bir ergonomi harikası. Dizayn edilirken en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş ve masraftan kaçınılmamış. Bütün bu şıklığıyla beraber kutusundan çıkan kahverengi deri kılıfı ile birleşince ortaya gerçekten "klas" bir ürün çıkıyor. Kılıfına koyup elinizde taşımanız oldukça rahat. Ben bu Zenbook'u özellikle smart casual takılıp *(Türkçe konuş bee -Mert)* toplantıdan toplantıya koşturan yeni nesil iş adamlarına çok yakıştırdım. Bence özellikle donanım açısından yanınızda bir tablet taşımaktan çok daha yerinde çünkü ergonomi açısından da bir eksiği yok.

Oyun performansına hiç girmiyorum, kendisi kesinlikle bir oyun makinesi değil *(hani Rayman oynuyordun?): -Mert)*. Ama yine de bağımsız her oyunu çalıştırır, bazı büyük oyunları ise düşük ayarda oynayabilirsiniz. Keyfinize kalmış. Asus Zenbook bu modeli ile gerçekten ultrabook'ların da bir adım önüne geçmiş durumda. Şık, zarif, ergonomik ve hızlı. Benim kendisinden ayrılmam bir hayli zor oldu. İmkanınıza varsa ve tabletlerin gücü bana yetmez ama ergonomi istiyorum diyorsanız Asus'un bu harika ürününü alın derim. Arada getirin ben de hasret gidereyim kendisi ile.


İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Şık, narin, güzel, harikulade, mükemmel, kaliteli...

Eksiler: Yok

Üretici: Asus www.asus.com.tr

Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr

Fiyat: 2499 TL





HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix

MASADA BİR ANKA KUŞU, YANAR DURUR OY AMAN -MERT YİĞİT DOĞRU

ÜRETİCİLERİN BU HUYUNU seviyorum. Ürünlerine, yığınla kelime oyunu yapabileceğimiz güzel isimler veriyorlar, biz de gazı aldığımız gibi başlıyoruz bıdı bıdı konuşmaya. Ama bu sefer bunu yapmayacağım. Hep aynı geyikleri çevirmekten sıkılmadık mı kuzum (girişler farklı olsun diye çektiğimiz çile nedir)?

UÇ UÇ KUŞU
HP'nin bu Phoenix'i, dev bir kutuda geldi sanayiye. Yanında bir de fare ve klavye getirmiş sağ olsun, hayır demedik. Aslında evet de demedik, zira bilgisayarla birlikte gelen bu kablosuz fare ve klavye, bir oyuncunun kullanabileceği kalite ve özelliğe sahip değil ne yazık ki. Böyle bir bilgisayara yakışmıyor diyebilirim. Özellikle de yine bir oyuncu masaüstü olan Asus Tytan'la gelen klavye ve fareyi görünce. Gerçi aradaki fiyat farkı da dağlar kadar, onu da belirtmek gerek tabii.

Kasanın tasarımına gelecek olursak... Açıkçası tasarım açısından beni pek tatmin etmedi diyebilirim. Eğimli kasanın üstündeki girişler (2x USB 3.0 ve ses giriş çıkışları), kasanızı masanızın üzerinde kullanıyorsanız çok alakasız bir yerdeler (hatta aşağıdayken bile). Kayarak açılan kapak altında da kart okuyucusu ve 4 adet USB 2.0 bağlantı noktası bulunuyor. En azından buranın ulaşımı kolay. Bunun haricinde, tatlı tatlı kırmızı ışık yayan kasanın tasarımı hakkında söyleyebileceğim pek bir şey yok ne yazık ki.

BU KUŞ YANIYOR!
Intel Core i7 3770K işlemciye, Intel Z75 çipsetli bir anakarta, 16GB belleğe, AMD Radeon HD 7950 ekran kartına (3GB bellekli kart çift mini DVI, bir HDMI ve bir DVI çıkışına sahip) ve Windows 7 Home Premium işletim sistemine sahip. Bilgisayarda bulunan 128GB'lık SSD ile performansı, 2TB'lık 7200rpm hızında çalışan sabit diskle de geniş depolama alanını garanti altına alıyoruz. Şöyle diyeyim, oyuncu adamın pek çok ihtiyacına cevap verebilecek bir makine bu. Tabii ki çok daha üst düzey olabilirdi; ancak bunun sonu o kimsenin beğenmediği Ütopik Sistem'e vardığı için, konuyu burada kapatmayı uygun görüyorum oyungezerler.

Küllerinden doğup, serpilmiş ve pek çok oyuncunun hayalini süsleyecek kıvama gelmiş bir bilgisayar HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix. Daha iyisi olabilir miymiş? Hem tasarım hem de performans olarak evet... Ancak kötü bir oyuncu bilgisayarı mı? Kesinlikle hayır. Vereceğiniz parayı hak etmediğini de söyleyemem. Alışverişe çıktığınızda, sepetinizde ekleyebileceğiniz seçeneklerden biri olarak aklınızda bulunmalı.





İNCELEME

Performans: 4 ★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: İdeal fiyat, ideal performans
Eksiler: Yok
Üretici: HP www.hp.com.tr
Dağıtıcı: HP www.hp.com.tr
Fiyat: 1799$ + KDV

Yeni Kinect Bilgisayarlarımıza Gelecek mi?

MICROSOFT'TAN BEN KILGORE'A GÖRE EVET!

Yeni Xbox One'ın ayrılmaz bir parçası hâline getirilen Kinect'in, zamanı geldiğinde Windows bilgisayarlarımıza da geleceği belirtiliyor. Daha doğrusu ortada Polygon'un, Microsoft'tan Ben Kilgore'a sorduğu bir soru ve verilen "Neden olmasın, gelecektir bir gün" minvalindeki cevabı var ve bu da kimine göre yeterli. Bana soracak olursanız kararsızım. Bir yandan hemen gaza gelmek istemiyorum, diğer yandan da "Öyle bir şey olmasa adam neden umut versin?" diyorum. Bakalım, bekliyorum.





Terrafugia TF-X

Uçan araba geyikleri beni artık çok sıkmaya başladı... Geyikleri bir yana, uçan araba fikri de içimi sıkıyor yahu. Zaten her yer gökdelenden, rezidanstan geçilmiyor, ufuk çizgimizi kaybettik. Üzerine bir de tepemde vızır vızır geçen arabalar istemiyorum. Ama haberden de anlayabileceğiniz üzere benim istemem pek bir işe yaramıyor. Massachusetts merkezli bir firma olan Terrafugia, Erden'in hemen yukarıya görselini koyduğu TF-X üzerinde çalışıyor. 600bg elektrikli çift pervanesiyla havalanan karbon fiber araç, 300bg'lik benzinli moturunun desteğiyle yol alıyor. 322km/s son hıza ve 805km menzile sahip. 4 koltuklu ve son derece gelişmiş oto pilot özellikleri de cabası ("Beni Taksim'e götür" demeniz yetiyor mesela). Aracın, 2020 gibi yollarda olması bekleniyor. Ben beklemiyorum ama.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

MSI Z87A-GD65 GAMING

HOŞ GELDİN Z87! -MERT YİĞİT DOĞRU

ORGANİZE SANAYİ, bu ay MSI sayesinde bir şerefe nail oluyor! Intel Z87 çipsetiyle ve bu çipsetin hakkını vererek sanayi kapısından içeri giren ilk anakart, MSI Z87A-GD65 GAMING'e merhaba deyin. Bitti mi tanışmanız? O zaman devam ediyorum.



NE GÜZEL OLUYOR BÖYLE

Bu aralar ne güzel anakartlar görüyoruz böyle, aman nazar değmesin. Ama kuşku yok ki, bu ay Sanayi'ye gelen en güncel ve özel anakartın incelemesini okuyorsunuz şu anda. Geçtiğimiz ay ilk olarak bu sayfalarda incelenen kardeşinden pek çok özellik alan kart, tüm o saydığım güçlü özelliklere bir de Z87 çipsetinin ve Haswell işlemcilerin (LGA 1150'yle birlikte yeni bir soket yapısına geçildiğinden, eski işlemcilerimizi Z87 ile kullanamayacağız) gücünü ardına alıyor.

Oyun paketlerine öncelik vererek online oyun keyfinizi artıracak Atheros Killer NIC ethernet kontrolcüsü haricinde, tertemiz ses kalitesi sağlayan Audio Boost ve altın kaplama jaklar da isteğinizden fazlasını almanızı sağlıyor (Sound Blaster Cinema da yerli yerinde). OC Genie 4 ile tek tıkla hızaşırtma ve Military Class 4 bileşenleri de yerli yerinde. Kısacası bu anakart gümbür gümbür geliyor!

PERFORMANS

Intel Core i7 4770K ve NVIDIA GeForce GTX 680 ile yapılan 3DMark 11 testi Performans ayarlarında "P9857" puan alan kart (ve dolayısıyla Haswell) hakkında performans yorumu yapmak için henüz çok erken elbette. Gelsin işlemciler, gitsin kartlar; biraz zaman geçsin, bir daha konuşuruz.

2 yollu NVIDIA SLI ya da 3 yollu AMD CrossFireX yapabildiğimiz kart (PCI-e 3.0, x16, x8/x8, x8/x4/x4), 32GB'a ve 3000MHz'e kadar (O.C.) bellek takmamıza da izin veriyor... Kısacası barındırdığı çipset ve kaliteli bileşenleriyle performanslı ve stabil, ejderha şeklindeki soğutucu blokları ile şık bir kart bu. Atheros Killer NIC ile de online oyunlarda rakiplere karşı size avantaj sağlayacağını belirteyim. 2 Haziran'da raflara çıktı kendisi. Emin olun çok seveceksiniz.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Şık, stabil, güçlü, performanslı. Online oyunlarda avantajlı ve uygun fiyatlı.
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 277$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ROXIO GameCap HD Pro

OYUNUNU BENİMLE PAYLAŞIR MISIN? -MERT YİĞİT DOĞRU



OYNADIĞINIZ OYUNU tüm dünyayla paylaşmak istiyor musunuz? Dilerseniz Twitch.tv gibi servislerde gerçek zamanlı olarak, dilerseniz de YouTube gibilerine sonradan yükleyerek bunu yapmanız mümkün. Bilgisayarda çocuk oyuncağı olan bu durum, konsollar için farklı çözümlere yönelmenizi sağlayacak. Bu ay bizlere konuk olan Roxo GameCap HD Pro da, bu çözümlerden biri.

HAYAT PAYLAŞMAKTIR

Daha önce bu tür bir cihaz kullanmamış olanlar için bile çocuk oyuncağı bir kuruluma sahip olan GameCap HD Pro, monitörünüz/televizyonunuz ve konsolunuz arasında bir köprü görevi görüyor. Bir yandan hiçbir bozulma ya da aksama olmadan görüntüyü ekranınıza gönderirken, diğer yandan da USB arabirimi üzerinden bağladığınız bilgisayarınıza kayıt/Twitch TV ya da Justin TV'ye canlı yayın yapıyor. Kutudan çıkan yazılımı sayesinde, tüm bunları yolunuz fazla kaybolmadan yapabilmeniz mümkün. Tabii ek bir bilgisayarla, bilgisayardan da HDMI üzerinden kayıt yapabilmek mümkün.

720p, 1080/30p, 1080/60i formatlarında kayıt yapabilen ürünün yanında gelen yazılımla, H.264 formatında kaydettiğiniz videolara farklı ses ve görüntü efektleri, geçişler ve metin eklemek; anlatım sesini değiştirmek mümkün. Meraklısına duyurulur.

BASTIM EKSİYİ

Sunduğu performansla bizleri memnun eden ürünün en büyük eksisi (Xbox One lansmanıyla evlerinize konuk olmamızı sağladı kendisi), kutunun içerisinden HDMI ve komponent AV kablonun çıkmıyor oluşu. Eğer Xbox'ınız varsa HDMI kablosu size kâfi gelecektir, ancak PS3 sahibiyseniz AV kabloya ihtiyacınız olacak (ekstra korumadan dolayı, PS3'te bu tür cihazlarla HDMI arabirimi kullanılamıyor).

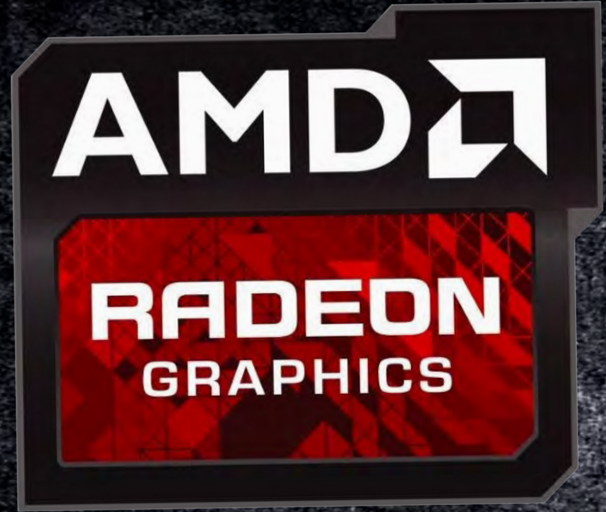
Gelelim sonuca... Roxio GameCap HD Pro, oyununuzu (ya da bizim gibi herhangi bir lansmanı :) diğer insanlarla paylaşmanız için biçilmiş kaftan. Böyle pek çok ürün var elbette, ancak Roxio'nun GameCap HD Pro'su işini iyi yapıyor, küçümen ve şık. Tek sıkıntısı, şu anda Türkiye'de resmi olarak satılmıyor oluşu (kablo eksikliği haricinde tabii).

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: -
Artılar: Kullanımı/kurulumu kolay, yazılımı başarılı
Eksiler: HDMI/AV kablosunu siz almak zorunda kalacaksınız
Üretici: Roxio www.roxio.com
Dağıtıcı: Belli değil
Fiyat: Belli değil

AMD Radeon HD 8970M

AMD'NİN MOBİL PLATFORMDA SÖYLEDİĞİ SON SÖZ!

AMD, mobil cihazlar için yeni grafik işlemcisi Radeon HD 8970'i tanıttı. Kardeşi Radeon HD 8800M'in iki katı kadar (640/1280) Stream işlemci barındıran yeni grafik çipi, saat hızını da 725MHz'den 850MHz'e çıkarmış (boost ile 900MHz). Bellek hızı da 1.2GHz olan kartın, NVIDIA'nın en hızlısı GeForce GTX 680M'den %12-54 arası daha performanslı olduğu söyleniyor. 4K çözünürlüğü rahatlıkla verebilen yeni yonga, yeterince bağlantı noktası olduğu durumda 6'ya kadar ekrana görüntü aktarabiliyor... Test etmek için fazla zaman geçmeyecek zira MSI, GX70'te AMD Radeon HD 8970M kullanacağını açıkladı. İsimlendirilmemiş bir Richland A10 işlemci, Killer ethernet kontrolcüsü ve SteelSeries klavyeye sahip olan MSI GX70'i yakın zamanda buralarda ağırlarız diye tahmin ediyorum. HD 8970M'den ziyade MSI GX70 haberi oldu ama idare edinverin... O da güzel bir bilgisayar gibi duruyor sonuçta (fiyatı da 1100$ civarında olacakmış. Geçtiğimiz ay incelediğimiz kardeşi gibi yine bir fiyat/performans dizüstü geliyor gibi).



Asus Radeon HD 7790 DirectCU II OC

AMD'NİN SON İNCİSİ, ASUS SOSUYLA BİZLERLE -MERT YİĞİT DOĞRU

RADEON HD 8000 serisinden önce AMD'nin biz gariban oyunculara verdiği son hediye olarak düşünebileceğimiz Radeon HD 7790'ı bizlerle ilk buluşturan Asus oldu. Başka buluşturan da olacak mı bilmiyorum gerçi; o nedenle sanayide görebileceğiniz ilk ve tek Radeon 7790 olabilir bu, benden söylemesi (ne konuştum be).

SEVDİM SENİ DELİKANLI
Neyse, daha fazla troll'e bağlamadan konuya girelim. CGN mimarisini kullanan Bonaire kod adlı grafik çipi, 896 stream işlemciye ve 16 render çıkış ünitesine sahip ve 28nm. Çift geometri ve tessellation motoru, DX 11.1 desteği, 1GB GDDR5 belleği (128bit), 56 doku ve 15 ROP ünitesi de kartın diğer özelliklerinden. Bunların haricinde, 2.08 milyar transistörü ve 1.79TFLOPS işlem gücüyle, kardeşi HD 7770'ten epey önünde olduğunu söyleyebiliriz. Bakalım Asus'un bu kart için neleri var?



Öncelikle, artık görmeye alıştığımız DirectCU II soğutucusu var... Ancak daha önce, başka bir modelde belirttiğim üzere, bu tür bir ekran kartı için "aşırı" duruyor böyle bir soğutucu. Ve evet, kartın kendisinden 3 parmak kadar uzun. Referans tasarımdan 75MHz daha hızlı çalışan kart (1075MHz), GPU Tweak ile de daha fazla hızaşırtma yapmak isteyen kullanıcılara diledikleri seçeneği sunuyor. DVI-I, DVI-D, HDMI ve DisplayPort bağlantı noktalarına sahip olan kart, içinden çıkan VGA dönüştürücüyü de hesaba katarsak her türlü monitörümüze kucak açıyor.

Performans Tablosu			
Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
66,4	1673	17,1	431
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
5890		1630	

PERFORMANS VE SONUÇ
Performans tabloda, sonuç bende... Vereceğiniz paranın hakkını verebilecek, "Bütçem az ama oyunlar ağzımı burnumu kırmasın, orta yolda buluşup mutlu mesut yolumuza devam edelim" şeklinde düşünen oyuncuların ihtiyacını karşılayacaktır. Tabii işlemcinizin ve genel sisteminizin de ortalamnın üzerinde olacağını varsayarak söylüyorum bunu. Sonrasında gelsin Tomb Raider'lar, gitsin BioShock'lar...

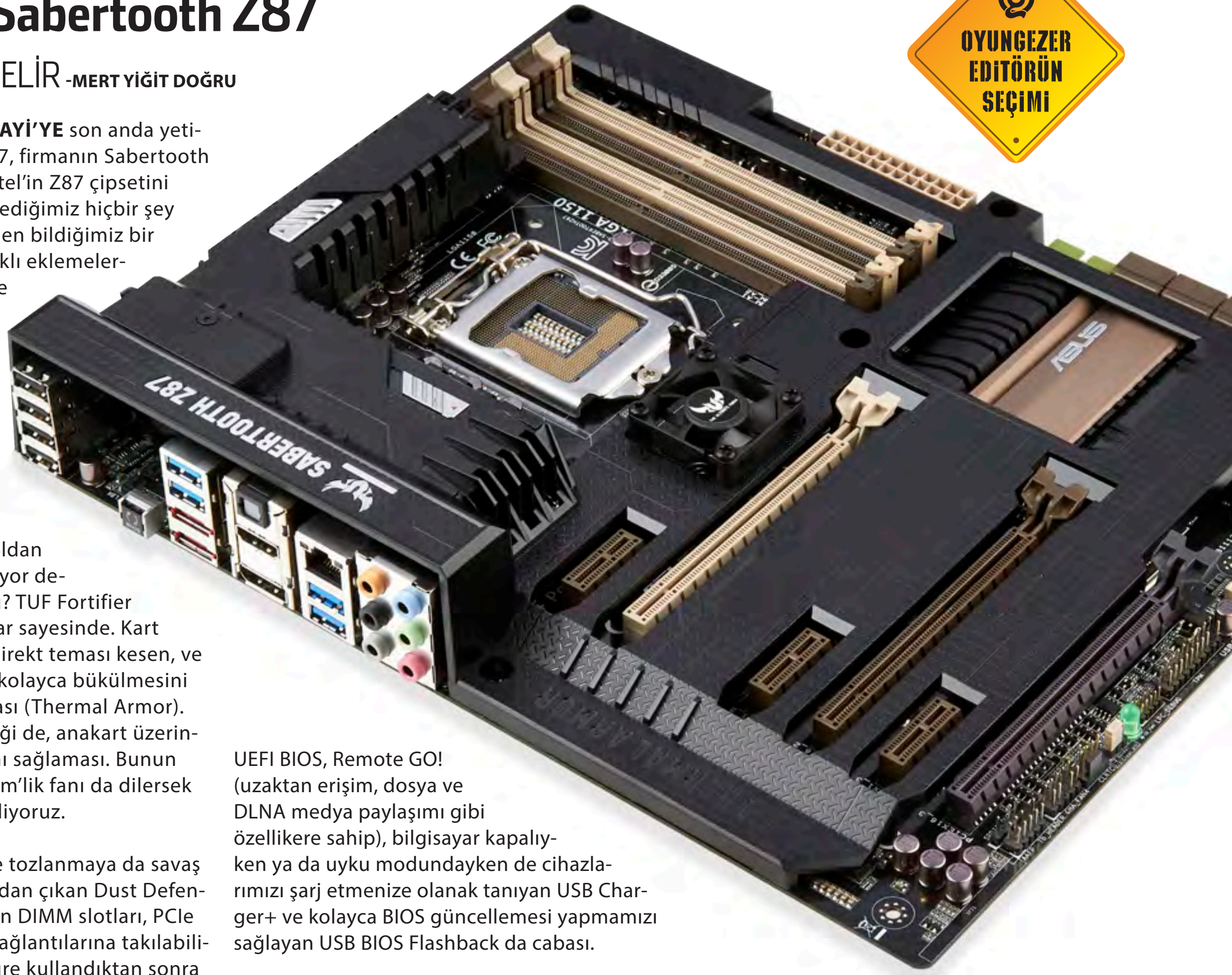


İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Hızaşırtmalı geliyor, soğutma sistemi muazzam
Eksiler: Ama soğutucu bu kart için gereksiz güçlü ve uzun
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi Bilgisayar www.bogazici.com.tr
Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr
Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 225$ + KDV

Asus Sabertooth Z87

Z87 GELİR HOŞ GELİR -MERT YİĞİT DOĞRU





BU AY ORGANİZE SANAYİ'YE son anda yetişen Asus Sabertooth Z87, firmanın Sabertooth serisinin son üyesi ve Intel'in Z87 çipsetini kullanıyor. Kısacası bilmediğimiz hiçbir şey yok burada; daha önceden bildiğimiz bir hikâyeyi, yaptığı irili ufaklı eklemelerle bir daha anlatıyor bize Asus. Bir yandan da bu hikâyenin kolay kolay bitmeyeceğinin sinyallerini vermiyor değil hani.

ARKANIZI KOLLAYAN ANAKART

Aslında kendi arkasını kolluyor; tabii dolaylı yoldan bu, bizim arkamızı kolluyor demek. Nasıl yapıyor bunu? TUF Fortifier adı verilen metal plakalar sayesinde. Kart üzerindeki bileşenlere direkt teması kesen, ve TUF Fortifier ile birlikte kolayca bükülmesini engelleyen zırhı da cabası (Thermal Armor). Bu zırhın bir diğer özelliği de, anakart üzerinde sağlıklı bir hava akımı sağlaması. Bunun için, kutudan çıkan 35mm'lik fanı da dilersek Thermal Armor'a takabiliyoruz.

Asus, Sabertooth Z87'de tozlanmaya da savaş açıyor. Anakart kutusundan çıkan Dust Defender parçaları, boşta kalan DIMM slotları, PCIe yuvaları ve arka panel bağlantılarına takılabiliyor. Böylece, uzun bir süre kullandıktan sonra genelde toz yumağına dönen bu yuvalar/girişler (özellikle de işlemci soğutucusunun hemen yanında olduğu için bellek yuvaları) korunmuş oluyor. Evdeki anakartımda belleklerden birini toza karşı set olarak kullandığım için, bunun ne derece lütuf olduğunu anlayabiliyorum şahsen. İşlemci soğutucusu demişken; soğutucu alırken öncelikle bir deneyin/denetin. Büyük bir soğutucuda Thermal Armor sıkıntı çıkarabilir çünkü size.

GÜÇLÜ SİSTEMLERİN GÜÇLÜ ANAKARTI

Anakarttaki askeri standartlarda sertifika sahibi boğum, kapasitör ve MOSFET'lere sahip olan anakart, ESD Guard ile de elektrostatik deşarja karşı koruma sağlıyor. Bunun haricinde Asus UEFI BIOS, Remote GO! (uzaktan erişim, dosya ve DLNA medya paylaşımı gibi özellikere sahip), bilgisayar kapalıyken ya da uyku modundayken de cihazlarımızı şarj etmenize olanak tanıyan USB Charger+ ve kolayca BIOS güncellemesi yapmamızı sağlayan USB BIOS Flashback da cabası.



Peki anakartın teknik özellik tarafında neler var? Z87 ve LGA 1150 malumunuz. Üründeki 4 bellek yuvası, 32GB'a ve 10866MHz'e kadar bellek takmamıza izin veriyor. İki adet PCI Express 3.0/2.0 (tek olarak x16, ikili kullanıldığında x8'de), bir adet PCI Express 2.0 x16 (x4 ve x1 kartlarla uyumlu) ve üç adet PCI Express 2.0 x1 slotu bulunan kartta Quad-GPU SLI ve CrossFireX desteği de mevcut. Kartın arkasındaki HDMI, DisplayPort çıkışları, işlemciye entegre grafik çözümünü kullanacaklar için gayet yeterli. Dörder adet USB 3.0 ve USB 2.0 bağlantı noktaları da, USB'yle bağlanan cihazlarımızın açıkta kalmayacağının garantisi. Tabi ki ikisi USB 3.0, dördü USB 2.0 olmak üzere ekstradan 6 USB bağlantısına daha sahip olabiliyoruz;İ ne kadar istiyorsak ve kasamız ne kadarına izin veriyorsa.

"YİNE ASUS'U ÖVMÜŞLER YEAA!"

Organize Sanayi'de tüm mesaimizi "Asus'u nasıl överiz?" diye düşünerek geçirdiğimizden, maalesef Sabertooth Z87'ye de 5 yıldız performans ve "Editörün Seçimi" vermek zorunda kalıyorum bu ay. Aman ha, maazallah Asus para vermeyi keserse dükkânı kapatmak zorunda kalabiliriz (bana özel tahsis edilen Tytan'ımı geri vermek istemiyorum). Yoksa Sabertooth hiç de öyle sabil, deli gibi uzun ömürlü; Thermal Armor ve arka plakasıyla kasanın içerisinde tank gibi duran bir anakart değil. Tozlanmaya karşı alınan önlemler, yapılan onlarca stres testinden başarıyla geçmesi falan hepsi hikâye. Yeter ki cepler dolsun.

Tatavayı bir kenara bırakarak söyleyebilirim ki Asus'un Sabertooth Z87'si çok ama çok başarılı ve sağlam yapılı bir kart. Alıp kullanmaya başladıktan sonra değiştirmenizin tek nedeni, yıllar geçtikten ve mimarisi epey bir eskidikten sonra "Üff, bu bilgisayar da hiçbir şey çalıştıramaz oldu..." olacak. Benden söylemesi.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Thermal Armor, TUF Fortifier
Eksiler: Fiyatı herkese hitap etmiyor
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogaizi.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 320$ + KDV

PAZAR YERİ



DERGİ & ONLINE

Pek çoğunuz dergiyi severek okuyorsunuz, biliyorum. Bana da dergiler, online mecralardan daha güvenilir ve kaliteli içerik sunuyormuş gibi geliyor her zaman (Türkiye'de en azından). Ancak kendi adıma, bir editör olarak dergide kimi sıkıntılar çektiğimi de itiraf etmem gerekiyor.

Ne tür sıkıntılar? Birincisi, ayın son zamanlarında ortaya çıkan önemli bir olaya dergide yer verememek can sıkıyor. Çünkü o zamanlar tüm plan oluşturulmuş, yazılar yazılmış ve tasarım kısmına geçilmiş oluyor genelde. İkincisi daha da vahim: Diyelim ki, geçen ayki Google I/O gibi ayın ortasında başlayan bir etkinlik oldu. Ya da ne bileyim Apple, yeni iPhone'u ayın 10'unda tanıtacak diyelim... Tüm internet siteleri bu ve bunun gibi etkinlikleri dakikası dakikasıyla paylaşırken, bu sayfalarda "Google I/O'da şu oldu bu oldu" demek ne kadar mantıklı olabilir ki?

Bir de sayfa ve karakter sorunu var ki sormayın gitsin... Kimi ürünlerde incelemeler, yarım ya da bir sayfaya sığmak için o kadar güdük kalıyorlar ki anlatamam. Ya da bir dosya yazarken, aklın bir köşesinde daima "Yahu bu kadar yazıyoruz da sığacak mı?" sorusu oluyor. Tasarımda yazıdan kırpılınıyor; görseller, ya da daha vahimi kimi kutular atılabiliyor (geçen dosya konumuzda atmak zorunda kaldık böyle bir iki görsel ve kutu). Online'da böyle bir sorun olmadığından, anlatılmak istenen şey çok daha rahat ve detaylı anlatılabiliyor. İncelemeler çok daha kapsamlı ve açıklayıcı oluyor çoğunlukla vesaire. Online'a iyi kötü adım attık bakalım; darısı e-derginin başına. Onda da karakter sorunu olmayacak biliyorsunuz.

Peki tüm bunların Pazar Yeri'yle ne alakası var? Yok. Ee? Pazar Yeri aynı tas aynı hamam, bıraktığınız gibi. Ancak henüz tablolarımıza yansıyamasa da, ortamda bir Intel Z87 ve Haswell heyecanı var doğal olarak. Gelsinler efendim, gelsinler. Tablolarımız şenlensin azıcık değil mi ya? Bu arada stok sıkıntısı olan kimi ürünleri değiştirdim bu ay. Tabloyu hazırladığım tarihte (17 Mayıs), tablodaki tüm ürünler stoklarda bulunuyordu, bilginize. (TeknoFiyat'ın yancısı... Eee, yalancısıyım. :))

Teknik Servis'te görüşmek üzere!

Biterken çalıyorum: Vangelis - Light & Shadow





LG HOM-BOT SQUARE

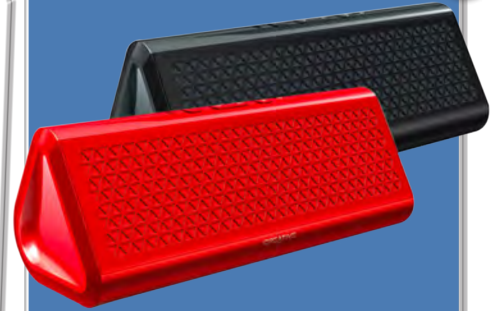
Geleceğin teknolojisini bugünden evinde görmek isteyenler için, evde "fıtı fıtı" diye tek başına dolaşan süpürgeler uzunca bir süredir satılıyor. Bu süpürgelere en son eklenen üye, LG'nin Hom-Bot Square'i. Evde dolaşarak Sensitive Dual Eye 2.0 kameralarıyla kendine göre bir harita çıkaran ve hafızasına kaydeden Hom-Bot Square, Turbo Mod ile normalden %50 daha güçlü de çalışabiliyor. Önüne gelen her türlü engeli de, bünyesinde barındırdığı kızılötesi ve ultrasonik sensörleriyle tespit eden Hom-Bot Square, Türkiye'de piyasaya sunuldu. Ancak biraz tuzlu: KDV dâhil 2999TL (gülen yüzler soldu birden).



GALAXY S IV PEYNİR EKMEK GİBİ SATIYOR!

Samsung'un yeni amiral gemisi Galaxy S IV, Güney Koreli firmadan gelen açıklamalara göre yok satıyor. ChosunMedia isimli bir internet sitesinin haberine göre yeni Galaxy S, ilk beş gününde 4 milyon sattı. Mayıs ayının 10'una kadarsa 6 milyon'luk satış rakamına ulaştı S IV. Anlayacağınız telefon peynir ekmek gibi gidiyor. Bunun yanı sıra bu satış rakamlarıyla birlikte Samsung Galaxy S IV, en hızlı satan Android işletim sistemli cihaz unvanını da eline almış durumda.





CREATIVE AIRWAVE & AIRVAWE HD

Creative, NFC'li ve Bluetooth'lu yeni şık hoparlörleri Airwave ve Airvawe HD'yi tanıttı. Üçgen şeklindeki ince ve uzun hoparlörlerden Airwave 12 saatlik, Airwave HD ise 7 saatlik pil ömrüne sahip. Bunun haricinde, hoparlörlerde bulunan mikrofon sayesinde telefon görüşmeleri de yapacağız. "Yaklaştır, eşleştir, konuş" muhabbeti kısacası. Mikrofonlu hoparlörlerimiz pek de renkliler maşallah: Maviden yeşile, kırmızıdan pembeye ne ararsanız mevcut. Hoparlör, deseniyle üzerinde dantel varmış gibi göründüğünden annenizin de zevkine uygun... Günahı da 103$ (Airwave) ve 160$ (Airwave HD). Haziran ayı içerisinde satışa sunulacak kendisi. Kapışın gari.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX-4100		Intel Core i5-3570K		Intel Core i7-3770K		Intel Core i7 Extreme 3970X	
	(m) 110$	(o) 114$	(a) 248$	(o) 258$	(o) 350$	(a) 369$	(a) 1066$	(k) 1129$
Anakart	Gigabyte 970A-DS3		MSI Z77A-GD65		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(a) 87$	(o) 88$	(b) 207$	-	(m) 277$	(a) 284$	(a) 444$	(o) 473$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		G.SKILL 16GB (8x2) DDR3 CL10 1600MHz		Kingston 32GB (8x4) DDR3 CL11 2400MHz	
	(c) 25$	(k) 34$	(c) 55$	(k) 66$	(b) 127$	(l) 133$	(b) 455$	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD7850		Asus Radeon HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GeForce GTX690 SLI	
	(b) 128$	-	(b) 192$	(a) 211$	(b) 576$	-	(b) 2366$	(a) 2386$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(k) 54$	(f) 56$	(f) 69$	(o) 72$	(o) 184$	(m) 190$	(f) 990$	(p) 1084
Optik Sürücü	LG GH24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		LG BH10LS38 Blu-Ray BD-R		LG BH10LS38 Blu-Ray BD-R	
	(a) 20$	-	(a, o) 19$	(l) 21$	(a) 109$	(o) 122$	(a) 109$	(o) 122$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa İçinde		High Power HP-DP750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 122$	(m) 129$	(k) 153$	(m, l) 159$	(i) 185$	(a) 193$
Kasa	Corsair Carbide 200R 550W Güç Kaynaklı		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic		Thermaltake Level 10 GT Battle Ed.	
	(a) 108$	(o) 114$	(l) 116$	-	(m) 163$	-	(o) 311$	(l) 313$
Fiyat	532$		1028$		1939$		5926$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** HızlıAl

NVIDIA SHIELD'IN FİYATI BELLİ OLDU

Kimilerinin merakla beklediği (ben), kimilerininse "Üff, bu NVIDIA neler yapıyor böyle dostum?!" tarzında takıldığı NVIDIA Shield'ın fiyatı belli oldu. Oyunlarımızı WiFi üzerinden stream edebilen, Tegra 4 işlemcisiyle güçlü, tasarımıyla seksi, Android 4.2.2 işletim sistemiyle güncel, 2GB belleğiyle sorunsuz ve 16GB'lık dâhili hafızasıyla gayet geniş bir konsol olan Shield (ne yağladım be), 349$'lık fiyat etiketine sahip olacak. İlk olarak Newegg, GameStop, Micro Center ve Canada Computers gibi mağaza ve online alışveriş sitelerinde satışa sunulacak olan cihazın ön siparişleri geçtiğimiz ayın 20'sinde başladı. Bakalım buralarda da görebilecek miyiz?



TAMİR ATÖLYESİ

Haziran geldi, atölye şenlendi. Nasıl şenlendi? Açılan pencerelerle içeriye giren her türlü börtü böcek, kısa kollu tişörtler ve kaprilerden çıkan kol ve bacakları birer karnaval havasına çevirdi. Kaşınıyorum oyungezer; hem de çok. Neyse ki bir yandan hâlâ püfür püfür esiyor hava da, öyle ya da böyle şimdilik şikâyet etmiyorum. Masamın üzerine, evimdeki fanı da getirip koydum muydu tamamdır. Boyun tutulmalarına merhaba!

İnce bellideki buzlu çay da ayrı bir neşe kaynağı oldu benim için dostlar (bu kadar ufak şeylerle bile sevinebilmek güzel şey.). Hazır şunu içerken ve neşeliyken geçeyim cevaplarıma. Pek şen şakrak bir adam değilim malumunuz. Ehm.

KAPTANIN SEYİR DEFTERİ

S Merhaba Tamir Atölyesi ve Mert abi *(merhaba Ömer-Mert)*. Ben Ömer Can, 8. sınıfa gidiyorum. Eylül 2011'den beri alıyorum Oyungezer'i. Bir kere yazı gönderdim, yayınlanmadı ve depresyona girdim *(emin ol depresyona girmemişsindir, sana öyle geliyordur-Mert)*. Lütfen bunu yayınlayın *(olur-Mert)*. Şimdi benim külüstürün bileşenleri şöyle:

• ECS G31T-M7 anakart,
• Intel Core 2 Quad (muhtemelen Q6600) 2.4Ghz işlemci,
• ATI Radeon HD 4650 ekran kartı,
• Samsung 500 GB 7200 RPM SATA 2 mekanik sabit disk,
• 4GB (2x2) Elixir bellek (modelini bulamadım),
• LG GH22N500 DVD-RAM optik sürücü,
• Belgan JL-400 300W güç kaynağı,
• Thermalfly Kasa fanı (modelini bulamadım *(bulsan da bir işime yaramazmış zaten-Mert)*

İşte Mert Usta, sorular şöyle *(aman efendim ne ustası, teveccühünüz-Mert)*;

1-Bu bilgisayarda ekran kartından dolayı Crysis 3 oynanamaz, biliyorum *(sadece ekran kartı olsa yine iyi-Mert)*. AMD ve NVIDIA'dan, şöyle ucuzundan (200-300TL) ekran kartı söyler misin?
2-Benim bellek yuvalarına 4GB'lık 2 adet bellek takılır mı? (malumunuz 2 yuva var)
3-Bu sistem kaç yıl dayanır? *(dayanacağı kadar dayanmış, son yolculuğuna uğrlamak gerek acilen bence-Mert)*
4-En ucuz Windows 7 Ultimate'i kaldırabilecek SSD modeli nedir *(en ucuz herhangi bir SSD-Mert)*.
5-Ben kutulu Crysis 3 alacağım. Mağzadaki kutunun üstüne Hunter Edition yazıyor. Bu normal oyun mu yoksa DLC paketi mi *(valahi ne desem yalan-Mert)*?
6-Bu bilgisayara hız aşırtma yapılır mı? Yapılırsa hangi programla yapılır?
(İyi çalışmalar bana, görüşmek üzere-Mert)

C Selamlar Ömer, Bilgisayarın hakikaten külüstür, acilen elden çıkarılıp yenisinin toplanması gerekiyor. Öncelikle bu cevabı bir al kendine, çünkü mektubunun devamı tamamen bu cevap üzerine kuruluyor olacak.
1-O bilgisayarın mimarisinden, anakartından, belleğinden, işlemcisinden ve ekran kartından ötürü Crysis 3 oynanmaz. Tabi sen DX 10/11 muhabbetinden bahsediyorsun, orası ayrı mesele evet. Hepsini geçtim, 200-300TL'lik bir ekran kartıyla da Crysis 3 zor. Yani oyunu açarsın elbette, ancak o kadar. Hemen kapatırsın muhtemelen. O nedenle yukarıda dediğimi yapman, en azından bizim İdeal Sistem'den toplaman gerekiyor hedefin Crysis 3'ü doğru düzgün oynamaksa.
2-Malesef, en yüksek 4GB destekliyor anakartın.
3-Sistem dayanacağı kadar dayanmış "N'olur beni bırak artık... :(" diyor sana. O kadar diyeyim.
4-"Windows 7 Ultimate'ı kaldırabilecek bir SSD" diye bir kavram yok... Kapasite ihtiyacın nedir, bütçen nedir vesaire söyle ona göre sana bir SSD önereyim naçizane.
5-Ekran kartına CCC üzerinden kolayca yapabilirsin. Onun haricinde genel olarak hızaşırtma için uygun bir sistemin olduğunu ve tecrüben olduğunu sanmıyorum sanmıyorum. Sistemin çok eski, muhtemelen işlemci soğutucun da stok. Güç kaynağın yetersiz gelecektir büyük bir ihtimalle vesaire. Ki yapacağın hızaşırtma, sisteminde pek işe de yaramayacaktır... O nedenle yeni bir sistem topladığında bu konuyu tekrar konuşalım bence. Görüşmek üzere.

TAMİR ATÖLYESİ (BAŞLIĞA GEEL-MERT)

S Merhaba Mert abi ve saygıdeğer Oyungezer ailesi (sen de saygıdeğersin Mert abi, aman alınma *(alınmadım-Mert)*) Direkt sorularıma geçmek istiyorum, seni de sıkmayayım.
1-Ben şu senin Mayıs ayında hazırladığın Süper Sistem'i toplamak istiyorum *(ne güzel-Mert)*. Ancak biraz da merak ediyorum senin sistemini de, bana sistemini buradan yazar mısın? Arkadaşlarımız da okusun.
2-Derginin fiyatı ile ilgili olarak da bir iki kelâm etmek istiyorum. Sonuçta ben bir öğrenciyim ve haftalık 8 lirayı otobüse veriyorum. Ayda bir Oyungezer alınca, dolayısıyla bir hafta eve yürüyerek gidip gelmek zorunda kalıyorum. Derginin fiyatının düşmesiyle ilgili bir gelişme olacak mı? (bunu bana sorma deme lütfen. Nereye e-posta atacağımı bilemedim, buraya yazarken aradan çıkarayım *(tam da onu diyecektim ben de-Mert)*)
3-Sen oyun oynuyor musun Mert Abi *(eh, arada-Mert)*? Seninle bir ara oyun oynamayı çok isterim. Gerçekten oyun oynuyor musun, yoksa dergi seni bu alemlerden kopardı da sadece ekran kartı tanıtımları mı yazıyorsun *(aşk olsun, sadece ekran kartı mı inceliyorum?-Mert)*?
4-Ben strateji oyunlarını çok seviyorum ve Age of Empires II HD Edition'u alsam mı bilemedim. Sizin inceleme yazınız kafamı karıştırdı açıkçası. Tam bir AoE hayranıyım, herkes CS 1.5 oynarken ben internet kafede AoE oynardım (çok klişe oldu bu *(evet-Mert)*).Birde başka tavsiye edebileceğin Strateji oyunu var mı *(Cossacs!-Mert)*?
5-Ailem çok oyun oynadığımı söylüyor. Bu sebepten ötürü dizüstü bilgisayarımı ikiye ayırdılar (evet ben oradan yazıyorum) *(oha, nası ya?-Mert)*. Bir şekilde birleştirdim ve arkasına kitap koyarak kullanıyorum şu anda. Bu yapılabilir mi *(ne yapılabilir mi)*?
6-Steam üzerinden takas yaparken dolandırıldım. Bunu yapan kişi beni Facebook üzerinden de engelledi ve ne yapacağımı bilmiyorum. 60 dolarlık bir zarardayım, nasıl bir yasal yola başvurabilirim?Bir bilgi verirsen sevinirim.
7-Steam üzerinden pek arkadaşım yok ve oyun oynayacak arkadaşlarımın sayısı da çok az. Sana buradan ID'mi versem, dergide bu soruları cevaplandırırken yayınlar mısın *(yayınladım gitti-Mert)*? "xcvbnm_ygt" (Cezerye Erak diye çıkıyor). Tekrardan iyi günler... Umarım mektubum yayınlanır da okul arkadaşlarıma hava atarım. Ahahahahahaahah. *(Gökalp, gülünecek bir şey varsa söyle de hep birlikte gülelim-Mert)* Sevgiler. Gökalp Yiğit Denktaş

C Selamlar Gökalp, Cezerye falan duydum, Mersin'den misin yoksa. Ne sıcaktır şimdi oralar hehe. "Mersin" kelimesini duyunca aklıma hep Ağustos sıcakları ve Akdeniz akşamları geliyor nedense. Bir başka oluyor, hele bir de aylardan Temmuz ise bambaşka. Öhm.
1-Benim sistemi yazıp insanların mektubundan çalmayayım, boşver. Sana attım ama özelden.
2-Tüm bu konulardan alakasız bir garip donanım editörüyüm ben Gökalp be. Hani "Derginin fiyatını ne belirler?, "Enflasyon oranı nedir?", "Ülke ekonomisi nereye gidiyor?" gibi sorularn hiçbirinin bende cevabı yok... Çünkü bu konuyla alakam yok maalesef. Ama şunu söyleyebilirim ki dergi fiyatının düşeceğini hiç sanmıyorum.
3-Şu anda oynadığım 3-5 oyun var. FIFA 13, FEZ, Hotline Miami, GTA San Andreas (2005'ten beri mütemadiyen), FarCry 3: Blood Dragon, Uncharted: Golden Abyss gibi. En son da Walking Dead ve BioShhock Infinite'i bitirdim falan. Ama evet, artık aşırı derece nadir oyun oynuyorum ve oyunlar eskisi kadar etkilemiyor beni. Indie'ler ve efsane kabul edilen oyunları oynamaya çalışıyorum sadece. Çoğunu da bitiremiyorum zaten zamansızlıktan ve ilgisizlikten (bkz: FarCry 3, Tomb Raider). Heyecanla beklediğim iki oyun da GTA V ve Beyond: Two Souls. PlayStation 3'üm olmadığından muhtemelen Beyond'u oynayamayacağım gerçi, ama yine de heyecanlandırıyor beni bu oyunlar. Beni saat 9'dan önce falan evde anca bulabileceğinden, pek sanmıyorum yakalayabileceğini. Yakalasan da oyun oynayacak hâlim kalmamış olur muhtemelen. (: Son olarak, dergiden ziyade zamansızlık ve oyunlara karşı ilgimi yitirişim kopardı beni oyun alemlerinden. Son demlerimi yaşıyorum diyebilirim.
4-Age of Empires 2 HD Edition'ı ben de aldım Steam'den. Bende de ufak bir hayal kırıklığı yarattı, evet. Çünkü aynı oyun. Ufak tefek bir iki düzenlemeyle ısıtılıp 15$'a satılmasını pek iyi karşılamadım açıkçası (ki AoE II'nin de orijinali var bende). Aldığım gibi oynamayı bıraktım, giden 15$ oldu. Yine Steam'den alabileceğin Cossacs: Back to War var. Puanı epey düşük olsa da, çocukluğumdan çok güzel hatıralar uyandırmasından mıdır bilemem ama çok hoşuma gidiyor. Bir bak istersen.
5-Hani oyun oynamanın suyunu çıkarmış olabilirsin ama dizüstü bilgisayarı ikiye ayırmak nasıl bir şey aklım almadı. "Bu yapılabilir mi?" sorundan kastını pek anlayamadım. Bilgisayarın tamir edilip edilmeyeceğini soruyorsan onu kestirmem pek olanaklı değil şu an. Markas/modeli nedir mesela? Eğer çok eski bir model değilse muhtemelen kasa değişimi

vesaire yapılabilir ama bu da sana çok pahalıya patlar. O nedenle hiç bulaşmaman daha iyi bence *(yine bölmesinler ikiye sonra-Mert)*.
6-Steam hesabım çok değerli benim için. O nedenle en temizini yapıyor, alışverişimi Steam üzerinden gerçekleştiriyorum her zaman. Çünkü sana da olduğu gibi, başına bu konuyla ilgili pek çok hoş olmayan şey gelen kişi tanıyorum (en acısı da hesabını kaptırmak). Eğer elinde somut bir kanıt yoksa, ki yoktur, hiçbir yasal adım atabileceğini sanmıyorum. Tek tavsiyem bundan ders çıkarman ve bundan sonraki alışverişlerini ona göre yapman.
7-Paylaştım gitti. (:
Sana da iyi günler... Burayı okul arkadaşların için yazıyorum: Arkadaşlar, hava atılacak bir şey yok. Gökalp'in hava atmasına izin vermeyin. Alt tarafı bir soru cevapladım, aa. Büyütmeyin bu kadar. Selamlar (hehe, atamayacaksın o havayı-Mert). İyi oyunlar hepinize.

VAY BİLGİSAYAR GİBİ...

S Merhabalar Oyungezer dergisi ve özellikle Mert abi (büyük harflerle! *(tashihten geçmez o hocam-Mert)*) Derginizi yeni takip etmeye başladım, daha birkaç sayı oldu. Neyse, konuya gireyim ben *(vay arkadaş-Mert)*.

Ortaokul öğrencisiyim ve oyunlarla aram çok iyidir *(ben ortaokuldayken de aram iyiydi oyunlarla evet-Mert)*. Eskiden, bilgisayarımla dilediğimi oynayabiliyor ve hatta kendi çapımda oyunlardan videolar bile oluşturuyordum... Şimdi sadece oyun piyayasını takip edebiliyorum, oyun ya da video çekme hak getire. Bilgisayarım o kadar kötü ki, Minecraft'ı bile oynayamıyorum yahu o derece *(Türkçen de bilgisayarına çekmiş maşallah-Mert)*. Sistemim şöyle:

AMD Atlhon II X2 Processor 2.80 GHz işlemci,
Windows 7 Ultimate 32bit işletim sistemi
ATI Radeon 2100 ekran kartı

Bunlar artık zamanın ötesinde, biliyorum. O nedenle de sistemi tamamiyle değiştirmek gerekiyor *(isabetli karar-Mert)*. Bütçe 3000TL'yi aşarsa babamla sıkıntı yaşayabiliriz. O nedenle senin yardımına ihtiyacım var Mert abi, tavsiye verebilir misin bana? (Bir de dergide yayınlar mısın? Malum Haziran ayı karne ayı, tatil ayı; karne dayağından sonra moral olur :))
Kerem Anıl Şengöl

C Selamlar Kerem,
Bizim İdeal Sistem'le Süper Sistem arası bir bilgisayar toplayabilirsin. İki sistemin tüm parçaları birbiriyle uyumlu, ki paran Süper Sistem'i toplamana bile az çok yetecektir zaten.
Sevgiler.

DONANIM TAVSİYESİ

S Merhaba Mert kardeş ve bilumum Oyungezer fanatikleri (ve tabii ki de arka planda çalışan tüm Oyungezer ekibi). Ben Vedat.

Atölyenize uğrama sebebim, 5 yıl önce aldığım ve bugüne kadar gururla kullandığım sistemimin, yavaş yavaş geçen zamana yenik düşüyor olması. Bu bilgisayarı sırf Crysisi'i oynamak için toplamış, akabinde de "Bununla Crysis'i full oynayamazsın, orta ayarlarda ancak." tepkileriyle karşılaşmıştım. Bu tepkiler nedeniyle umutsuzluğa kapılmış olsam da, Crysis'in tüm grafik ayarlarını otomatik olarak en üst seviye çekerek tarifsiz bir sevinç yaşatmıştı bana kendisi. O anda kanatlarım olsaydı sırf Crysis'i en üst ayarlarla oynayacağım için yine de uçmazdım (bu da sevincin tarifi olsun *(evet, hakikaten tarifsizmiş-Mert)*). Sistemim şu:

- Intel Core 2 Duo 2.66GHz işlemci,
- Gigabyte GA-P35C-DS3R anakart,
- Corsair XMS2 2 GB bellek,
- Asus EN8800GT 1 GB ekran kartı,
- Silverstone 650W güç kaynağı,
- Lian-Li alüminyum kasa.

Sistemim oyunlar hariç grafik uygulamalarında yavaş kalmaya başladı. Oyunlarda bir şikâyetim yok. Crysis 2'yi bile sorunsuz şekilde oynayabiliyorum *(peki ya Crysis 3? Bir de sanki Crysis'ler haricinde bir oyun oynamıyorsun sanki?-Mert)*. Yalnız bir sorunum var... Ekran kartım artık kendini bıraktı. 5 yıllık yoğun çalışma bitirdi onu *(ki bu da epey büyük bir sorun-Mert)*.

1-Ekran kartımı tamir mi ettireyim yoksa sistemime uygun yeni bir ekran kartı mı alayım? 220 TL'ye 2. el bir Asus ENGTX 460 DirectCU buldum. Bu kart sistemim için uygun mu? Yada sistemimi yenilemeye gerek kalmadan, bu sistem için kart olarak ne önerirsin?
2-Bellek hızımı 8 GB'a çıkarmak istiyorum, yine Corsair olacak *(ama o bellek hızı değil, kapasitesi-Mert)*. Sence sistemim için bu artırma uygun olur mu yoksa böyle bir sistem için gereksiz midir *(aşağıda sana kötü bir haberim var-Mert)*?
Sorularım bu kadar. Dergide yayınlamasan bile lütfen en yakın zamanda cevap ver ki ben de darmadağın duran kasamı bir uzman tavsiyesi almış olarak uygun bir şekilde yeniden toplayıp gıcır gıcır çalıştırayım. Teşekkürler...
Dipnot: Eski atölyeci Burak abiye sevgiler. Ara sıra uğrasa da yazıları, cevapları okusak... İnsan özlüyor be!.. :(*(yeni dikkânını ziyaret edebilirsin? Fragtist.com'da kendisi. E-posta adresi de muhtemelen burak@fragtist.com'dur ama şu sıralar o kadar yoğun ki cevap verebileceğini hiç sanmıyorum sana.-Mert)*
Vedat Deveci

C Selamlar Vedat,
Yerim az kaldı yine... O nedenle cevaplarımı birazcık kısa tutmak zorunda kalacağım. Sistemin epey eskimiş, artık toptan bir yenileme gerekiyor aslında. Ancak madem sen mutlusun, o zaman biz de mutluyuz senin sistemden. (: Geçeyim cevaplarına:
1-Tamirle falan uğraşma. Eğer bulduğum ekran kartı sıfırsa, düşünmeden alabilirsin. Sistemine yeter de artar bile.
2-Ne yazık ki bunun mümkünatı yok, zira anakartın en fazla 4GB destekliyor gördüğüm kadarıyla. Ancak dilersen 4GB'a çıkarabilirsin elbette. Az da olsa bir hız artışı görmen gayet mümkün bu durumda. Dergide de yayınladım, e-posta kutunu da şenlendirdim. Dileyeyim senden ne dilersem ha, olur mu?? Kal sağlıcakla.

Son olarak... ***donanim@oyungezer.com.tr***'ye gönderdiğiniz e-postalara ayın sonlarına doğru bakabiliyorum ancak. Acil cevap bekleyip de hemen geri dönüş alamayan (ve muhtemelen alamayacak olan) oyungezerlere duyurayım bunu.

Gelecek ay görüşmek üzere.
Kalın sağlıcakla!

Biterken çalıyordu: Mercan Dede - *Souffle*

SANAYİ DEVRİMİ

"Devrim dediğin, kardan adama benzer. Güneşi gördü müydü, hemen satar adamı."



Honegar

Ne demişler? "Umarsan bu cihanda balla sirkeden medet, getiremezsin iki yakanı bir araya diyerek sabret." (Bunu söyleyen çocuk dilsiz olmuş.)



DuelDrawer

Western filmler izlemeyi seviyorsunuz değil mi? İzlemeyin. Sonunuz böyle şeyler icat edenlere benzemesin.



The Pure and Germless Kiss

A KISS, says Webster's Dictionary, is a sweetmeat made of the beaten whites of eggs and sugar, baked; a drop of sealing wax; or pressure with the lips (compressed on contact and then separated) as a mark of affection, greeting, reverence, forgiveness.
Scientists warn us that kisses are unhygienic—transmitting all sorts of dangerous disease germs. Most of us are willing to run this risk, but there are always a few careful ones who strive after the pure and perfect kiss. One of them has invented this kissing screen, which might easily be used as a ping-pong racket in its idle moments. The netting is covered with an antiseptic guaranteed to kill all germs en route. But does a kiss thus ...ented comply with the ...inition given in Webster?

For a pure and hygienic kiss, use this small racket—after washing it in an antiseptic

Pure and Germless Kiss

Hijyenik kaygılarınız var ancak öpmeden duramıyorsunuz. İlla öpeceksiniz, başka yolu yok. Öptüren hep sizsiniz ama hiç öpülmüyorsunuz. Öpülmek güzel şey, öpüşmek de var; ama hayatta bunlardan güzel şeyler var oyungezerler, unutmayın (hobaa...).



Dog-Mobil

Atların canı can da, köpeklerinki patlıcan mı? Yok, tam tersi olacaktı. Olsun, burada önemli olan şey, hayvanları sevmemiz gerektiği gerçeği. Buradan, papağanım Lady Gaga'ya selamlarımı iletiyorum. (Yirim onu ben.-Puri).

Dynasphere

Dünya dediğin bir garip küreyse, Dynasphere nedir? Demirden garip bir küre. "Küreli demir teker" ya da "Demirli teker küresi" kabulümdür.



EKRAN DIŞI



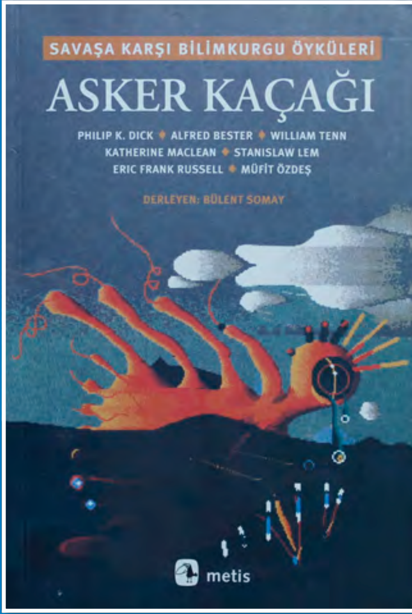
Taksim'i bize bırakın

Hani bir önceki neslin klasik geyiğidir ya; "bizim zamanımızda insanlar takım elbiselerini giyer, mendillerini takıp İstiklal'e öyle çıkarlardı" derler hep... Şu noktada ben de bir klişeye değinmek istiyorum: "Bizim zamanımızda İstiklal Caddesi çoğu zaman bir kaçış noktasıydı. Az keşfedilmişti, alternatifti. Dilediğimiz gibi giyinir, dilediğimiz gibi gezer, dilediğimizi yer içerdik."

Son dönemde Taksim'in üzerinde dolaşan kara bulutlar gittikçe daha siyah, daha bilinmez ve daha kasvetli bir hal alıyor. Emek sinemasına zaten bu sayfalarda defalarca değinmiştik. Taksim'i yayalaştırma projesiyle birlikte caddenin etrafına çekilen yüksek teneke levhalar, çirkin bir çevre tasarımının rantla buluşmasına gözden uzak bir şekilde zemin hazırlıyordu sanki. Gözden ırak olan gönülden ırak olmadı tabii. Ama ne yapılan eylemler ne de dile getirilen fikirler bu çirkin randevuya engel olamadı. Şimdi de sıra Gezi Parkı'ndaki ağaçlara geldi. Aksi yöndeki mahkeme kararına rağmen kesilmeye çalışılan ağaçlar, yıkıma direnen insanların sayesinde -şimdilik- rahat bir nefes aldı.

Bu kadar şeyin ardından geriye söylenecek tek bir şey kalıyor: Biz yine Taksim'e alternatif bir yer buluruz, o dert değil ama sizin yaptıklarınızdan dolayı hiç mi vicdanınız sızlamıyor?
DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



ASKER KAÇAĞI

SAVAŞA KARŞI BİLİMKURGU ÖYKÜLERİ

Kitabın adına bakıp da aldanmayın, sayfaları arasında anti-militarist sloganlar barındıran bir derleme değil bu. Tam aksine silahların patladığı, komploların kurulduğu ve orduların toplandığı öykülerle dolu. Ama hepsinin tek bir ortak mesajı var; savaş kötüdür. Fakat bunu öyle güzel bir şekilde anlatıyor, okuyucuya öyle başarılı bir şekilde veriyorlar ki kitabı bir oturuşta okuyup bitirmeniz olası.

Bilimkurgu edebiyatının usta yazarlarından *Philip K. Dick* (Bıçak Sırtı, Gerçeğe Çağrı), *Alfred Bester* (Kaplan! Kaplan!) ve *Stanislav Lem*'in (Solaris) yanı sıra *William Tenn, Katherine Maclean* ve *Eric Frank Russel* gibi isimleri de içinde barındırıyor kitap. Ayrıca bizden birinin, *Müfit Özdeş*'in, diğerlerinden hiç de eksik kalmayan bir hikâyesini de okuma şansına erişiyoruz.

Toplamda sekiz öykü boyunca görünmez düşmanlar tarafından sürekli saldırıya uğrayan bir koloninin; ordudan kaçıp düşman dünyalılara teslim olan Jüpiterli bir asker kaçağının; kendilerini bir anda gelecekte, savaş yüzünden harabeye dönmüş bir şehirde bulan bir ailenin; kendi yarattığı bilgisayarla savaşmak zorunda kalan, sibernetikle kafayı bozmuş bir kralın; istilacı bir ırkı blöf yaparak korkutmaya çalışan bir gemi dolusu telepatın; garip bir askeri hastalık yüzünden ortadan kaybolup duran insanların ve dünyamızı istila etmek isteyen bir böcek ordusunun başından geçen olaylara tanık oluyoruz. Kimi sizi yerinize çivileyecek kadar heyecanlı, kimi merakınızı tetikleyecek derecede gizemli, kimiyse kahkahalar atmanızı sağlayacak denli komik hikâyelerin arasında kaybolup gidiyoruz.

Asker Kaçağı, bilimkurgu müdavimleri kadar bu türe yeni başlayacak olanların da severek okuyacağı enfes bir derleme. **–M. İhsan**

EFENDİ UYANIYOR H.G. WELLS

İKİ YÜZYILLIK UYKU

Bu ay ünlü edebiyatçı, bilimkurgu yazarı H.G. Wells'in bir eserinden bahsedeceğim. Önsözde de açıkladığı üzere, yazar 1899'da The Graphic adlı gazetede çizgi dizi şeklinde yayınlanmış olan Efendi Uyanıyor'u, yirmi yıl aradan sonra kurguda bazı değişiklikler yaparak yeniden kaleme almış. Kronolojik bir sıra takip eden romanın giriş bölümü 19. yüzyılın sonunda, İngiltere'de geçiyor. Hikâyede, "Uykucu – Efendi" Graham'ın uykuya dalmasıyla beraber geri kalan yirmi üç bölüm boyunca gene İngiltere'de kalıyoruz. Ancak 203 yıllık uykusundan uyanan Graham'ın şaşkınlığına, nasıl geldiğini bir türlü anlayamadığı 22. yüzyıl dünyasında teknolojinin ve bilhassa insanlığın geldiği noktayı anlamaya çalışmasına tanık oluruz. Ön kapağında "edebiyat tarihinin ilk distopyası" ifadesiyle beni sayfalarında sade bir dille anlattığı sınıfsal çatışmalara, isyan, kölelik düzeni gibi önemli konulara çekmeyi başaran romanı düşünceli gülümsemeler eşliğinde okudum. Teknoloji hızlı ilerliyor ama insanlık ruhu, bilinci gelişiyor mu yoksa bencillik, açgözlülük gibi zaaflar yüzünden siyasi çıkar kavgaları mı ön plana çıkıyor sorularına bir asır önce yazılmış, günümüzden bir asır sonraki dönemde geçen roman aracılığıyla cevap aramak isteyen tüm okuyuculara öneririm. **–Noyan**





MAEGI – SKIES FALL

YERLİ YAPIMLARDA ARADIĞIMIZ KALİTE BU İŞTE

Ofisimize yollanan Collector's Edition'ı görünce ilk başta inanmakta zorluk çektim. Zaten müzik piyasamızda Collector's Edition alışık olduğumuz bir manzara değil; hem türün metal olması hem de bağımsız bir şirketten gelmesi beni etkileyen ilk şeylerdendi. Kutuyu açıp içeriğini görünce artık şaşkınlığımı gizleyemedim. 140 sayfalık bir hikâye (Demise of Hopes), beş tane konsept tasarım kartı, albüm ve kocaman bir bayrak beni karşıladı kutunun içinde.

"Bu işte bir hata olmalı"yla başlayan cümlelerim albümü dinledikçe yerini "helal olsun"a bıraktı. Power-progressive metal arasında gidip gelen 10 parçalık albümdeki sesler çocukluğumdan beri tanıdım seslere ev sahipliği yapıyordu! Blind Guardian'dan *Hansi, Tim "Ripper" Owens, Zak Stevens,* Grave Digger'dan *Chris Boltendahl*, gitarda *Jerry Outlaw* (Jon Oliva's Pain) gibi isimler **Skies Fall**'da resmen boy gösteriyordu! Oganalp Canatan'ı (grubun beyni) bu açıdan cidden kutlamak gerekiyor çünkü hem içerik, hem sunum hem de kalite bakımından alıştığımız o "yerli" etiketi Skies Fall'da bulunmuyor. Gitarlar cayır cayır, sözler dolgu değil özenle derlenmiş. Zaten konsept albüm yapmak ayrı bir dertken bunu hakkını vererek, zeminini doldurarak yapmak beni tekrar power metal sahasına geri döndürdü (uzaylılar, dünyalılar, kuşatma gibi sci-fi şeyler ilginizi çekiyorsa hikâyeye ekstra dikkat). Iced Earth, Dream Theather, Savatage, Symphony X gibi gruplara kulak aşinalığınız varsa Maegi – Skies Fall "satın alınacak yerli albümler" listenizde ilk sıraya yerleşebilir. Grubun sosyal medya kullanımı da bir hayli güzel. Takip ve destek için *facebook.com/maegimusic* linkine göz atabilirsiniz. **–Volkan**

IRON MAN 3

FİLMEZER'DE BU AY...

Film incelemesi yazarken spoiler vermemeye çalışırım fakat Iron Man 3 hakkında bir şeyler yazabilmek için buna ihtiyacım var. En azından film hakkında bir fikri olsun isteyen ve bu konuda güvenenler için en baştan söyleyeyim; Iron Man 3 kötü bir film. Sinemada hele ki 3D olarak izlemek, çok büyük bir sinema fanatiği değilseniz gereksiz. Ve çok büyük bir Iron Man hayranıysanız film zaten başlı başına sıkıntı. Iron Man 3'ün gelmiş geçmiş en kötü Marvel ve çizgi roman filmlerinden biri olduğunu anlatmam için bu noktadan sonra biraz spoiler vermek durumundayım.



---DİKKAT SPOILER, FİLMİ---
---İZLEMEYENLER OKUMASIN---

Çigi roman, çizgi film, oyun yahut bir kitaptan uyarlanan filmler konusunda "uyarlama" oldukla-rının farkında olan ve perdeye farklı yansıtılabile-cekleri konusunda esnek bir insanım. Daha önce bu konuda hiç şikayetim olmamıştı, şikayet edenlerle de tartışmıştım ama Iron Man serisi ve Marvel artık bu işin cılkını çıkartmış durumda. Bir süper kah-raman hikâyesi nasıl olur da içini bu kadar boşaltıp sadeleştirerek bir oyuncunun performansı ardına saklanmış Tony Stark hikayesine dönüştürülür, anlamak gerçekten mümkün değil. Marvel, Nolan'ın DC aracılığıyla yeni bir soluk getirdiği çizgi roman uyarlamalarına hayranlığını Iron Man ile yansıtmaya çalışmış. Filmde derinlik gerektiren bir kurguya ihtiyaç duyulan türden bir düşüş ve ardından bir yükseliş hikâyesi görüyoruz. Ama Marvel bunu Shane Black'in yönetmenliğiyle yansıtacağını dü-şünerek büyük bir hataya düşmüş. Marvel, Disney ve Shane Black bir araya gelince yaratılmak istenen hava sadece fragmanlarda verildiği kadarıyla kalmış. Film bunu genele yayamayarak iyice sulanmış bir Tony Stark hikâyesi sunuyor sadece. Evet, film bir Iron Man filmi değil bir Tony Stark filmi. Iron Man filmde neredeyse hiç yok. İnanın bana filmi Sherlock Holmes 3 diye vizyona soksalar fazla sırıtmazdı.

Mandarin ve Extremis'in içine edilmesi "uyarla-ma" diyerek atlanabilecek bir durum değil. Hele ki Mandarin gibi Avengers'a tek başına düşman olabilecek bir kötü adam efsanesini alıp bir kukla gibi göstermek, Bin Ladin göndermesi yapmak, daha sonra İngiliz bir oyuncu olduğuna bağlamak twist falan değil rezillik, kimse kusura bakmasın. Gelelim 3D'ye... Bir filmi komple 2D çekip vizyona 3D sokmak nedir ya? Kaldı ki 3D zaten sinema ta-rihinin başına gelmiş en kötü şeylerden biri. Böyle pis bir karanlık yok. Film de sürekli karanlık sah-nelerden oluşunca sinemada sinema çekimi VCD performansı yakalamak da olabiliyormuş, bunu gördük. Kötü espriler, akıl almaz mantık hataları, kötü adamların yetersizliği, amacına ulaşamamış hikâye ve berbat final derken çizgi roman uyarla-malarını yıllarca bekleyen hayranlar için bile seyri rezil bir film ortaya çıkmış.

Zaten benim için kötü olan Iron Man serisini yerin dibine sokan bir final filmiyle karşı karşıyayız. Robert Downey, Ben Kingsley, onlarca çeşit zırh ve uçaktan düşenleri kurtarma sahnesi de olmasa çekilecek çile değil Iron Man 3. *Ben Kingsley'i Man-darin olarak izleyeceğiz* heyecanıyla gidip beyinsiz bir twistle karşılaşınca filmin tadı zaten kaçıyor ve hayaller o anda bitiveriyor. Halbuki yüzüklerinin gücü dünya dışı varlıklara dayanan Mandarin'in hikâyesini Avengers hikâyesinin gazıyla ve altya-pısıyla çok güzel kotarabilirlerdi. Marvel sinema evreninde 2. dalga bu şekilde başladı; ama umarım yükselerek devam eder. Yoksa Joss Whedon bile kurtaramayacak Marvel'i. **–Pozan**

WOLVERINE: İHTİYAR LOGAN

"BİR İNSANIN DOĞASINI NE DEĞİŞTİREBİLİR?"

Karşınızdaki çizgi roman belki de gelmiş geçmiş en iyi Wolverine hikâyesini barındırıyor sayfaları arasında. 50 yıl önce "Son Mücadele" adı verilen bir savaşta Marvel evrenindeki tüm kötüler bir araya gelip düzenledikleri baskınlarla bütün sü-per kahramanları tek gecede öldürmüştür. Ülke toprakları *Kingpin, Doom, Osborn* gibi liderler arasında paylaştırılmış, *Kızıl Kafatası* başkanlık koltuğuna oturmuştur. O gece Logan'a ne oldu-ğunuysa kimse bilmemektedir. Aradan 50 yıl geçer… O artık bir aile babası, basit bir çiftçidir; çıkartmamaya yemin ettiği pençeleriyse uzun za-mandır ortalıkta görünmemektedir. Hatta o çok sevdiği ailesi ölümle tehdit edildiğinde bile…

Kirasını ödeyemediği için Hulk çetesinden sıkı bir dayak yiyen Logan'ın yardımına artık kör bir adam olan Hawkeye koşar. Bir teslimat için kendisine kılavuzluk etmesini ister, karşılığında da iyi para ödeyeceğini söyler Hawkeye. Logan da istemeye istemeye de olsa bunu kabul eder ve ikili uzun zaman aklınızdan çıkaramayacağınız, nefes kesici bir maceraya atılır. Gerekli Şeyler tarafından dilimize kazandırılan cildin sayfala-rını karıştırırken bir yandan harabeye dönmüş, kıyamet sonrası toprakları andıran ülkeyi arşınlıyor, diğer yandan da Logan'ın başından geçen, pençelerini kullanmamak için ona yemin ettiren esrarengiz olayın iç yüzünü öğreniyoruz. Harika çizimleri ve akıllara kazınan hikâyesiyle kesinlikle kaçırılmaması gereken, unutulmaz bir şaheser. **–M. İhsan**





INJUSTICE: GODS AMONG US

SUPERMAN'İN SABIR TAŞI ÇATLARSA

"Dünyamız artık demir bir yumrukla yönetiliyor – çelik adamın yumruğuyla."
– Batman

Geçtiğimiz ay parmaklarımızın ucuna konuk olan Injustice'in bir de çizgi romanı olduğunu biliyor muydunuz? Hem de oldukça kaliteli ve sürükleyici bir tane.

Tom Taylor (Star Wars) tarafından yazılıp **Jheremy Raapack** (Batman) tarafından çizilen bu mini-seri, oyundaki olayların beş yıl öncesini konu alıyor. Joker'in tam da adına yakışacak türden, yani zekayı ve çılgınlığı aynı anda içeren bir planı hayata geçirmesiyle Superman en çok değer verdiği şeylerden birkaçını aynı anda kaybeder. Kelimenin tam anlamıyla yıkılan çelik adam, çok geçmeden o alıştığımız iyimser karakterini bir kenara bırakıp intikam için harekete geçer. Bunun sonucunda da hiç tereddüt etmeden elini kana bular. Ama orada durmaz; büyük küçük, haklı haksız, resmi ya da terörist demeden dünyadaki tüm şiddet olaylarına karşı savaş açar. Wonder Woman başta olmak üzere pek çok Justice League karakterini de peşine katar. Bu esnada da giderek daha baskıcı, hata kabul etmeyen bir hükümdara dönüşmeye, dünya devletleri ve sivil halkla zıtlaşmaya, istenmeyen adama dönüşmeye başlar. Onun bu sert yöntemlerini benimsemeyen Batman ise mantığın sesi rolünü oynayarak karşı cephedeki yerini alır.



Normalde Batman dışındaki DC karakterlerini sevmem. Fakat bu seri gerek içerdiği eşsiz macera gerekse heyecan dozu ve yüksek anlatımıyla okunmayı sonuna dek hakkediyor. Şiddetle tavsiye edilir. **–M. İhsan**

ROB ZOMBIE - VENOMOUS RAT REGENERATION VENDOR

EN SEVİLEN ZOMBİ SENSİN!



Hellbilly Deluxe'ün çıkışını hâlâ dün gibi hatırlıyor olmam biraz üzücü aslında, üzerinden 15 sene geçmiş usta! İnsan dün gibi hatırlamamalı bazı şeyleri. Ama konu Zombie olunca insanın aklına kazınıyor bazı şeyler işte. Adeta White Zombie'nin küllerinden doğan Rob Zombie'nin *Hellybilly Deluxe* ile girmediği film, oyun kalmamıştı 2000'e kadar. Sonrasında çıkardığı her albümü de beğenmiştim ben. Bu adam işin genelde B-tarafını seviyor. Yönettiği filmlerden de bunu görebilirsiniz.

Eski alışkanlığı bu taze albümde de gitmemiş Zombie'mizin. Yine rock'n roll'u eğlenceye ve edepsizliğe bulamış ki bunun da ayrı hastasıyız! Aykırı ve komik sözler, yerinde durmayan enerjik ağır tonlar ve korku filmlerinden fırlama diyaloglar eşliğinde Rob Zombie ilk albümüyle yarışır kalitede bir albümle karşımıza çıktı ki bu baya sürpriz oldu bana, hiç bu kadarını beklemiyordum.

13 şarkı, yaklaşık 40 dakikalık albüm su gibi akıp gidiyor. Genelde orta ve üst tempoda giden şarkılarda Zombie, vokaline pek çok şarkıda pek çok efekt geçirerek matraklığını eksik etmiyor. Ging Gang Gong De Do Gong De Laga Raga, Rock and Roll (In A Black Hole), The Girl Who Loved The Monsters gibi marşlarla harika konserlik şarkıların yanında Dead City Radio, White Trash Freaks gibi tadımlık hatta oyunlara OST'lik parçalar da es geçilmemiş. We're An American Band adlı bir de cover bulunuyor. Aslından daha güzel olmuş diyebilirim, mutlaka dinleyin.

Rob Zombie işini istikrarlı ve iyi yapan, çok yaratıcı bir adam. Dünyadaki tüm korku filmlerine sahip bir arşivin yanında, o kültürle rock'n roll'u hâlâ çok iyi harmanlıyor. Günümüz Alice Cooper'ı desek yalan olmaz. Bu sene bir de filmle vizyonlara geri dönüyor ki ona da fena değil diyorlar. Dört koldan bastırıyor Zombie'miz anlayacağınız. Bir tek İstanbul konseri eksik... **–Volkan**



ŞAMATACI ŞUÇLULAR VE DAHA FAZLASI

HAYAL HİKÂYELERİ VE DAHA FAZLASI

Toplama kitaplara bayılıyorum. İster benzer isterse de tarz olarak birbirinden uzak yazarlar olsun, farklı elden çıkmış öyküleri okumak bazen iyi bir romandan bile daha doyurucu olabiliyor. Hele ki fantastik soslu, hayal gücü baharatlı kurmaca öyküler bir araya geldiğinde tadından yenmiyor. Şamatacı Suçlular ve Daha Fazlası, 11 kurmaca öykü ustası yazarı ve birbirinden değerli çizerleri bir araya toplayarak bir rüya takımı kurmuş diyebiliriz. *Neil Gaiman, Jonathan Safran Foer, Nick Hornby, Lemony Snicket* bunlardan bazıları diyeyim, gerisini siz düşünün.

Kitaptaki öyküler gariplikle normallik arasında ilginç bir dengeye sahip. Olaylar ve hikâyenin ana temeli her ne kadar çılgınca kurgulanmış olsa da karakterlerin ve hissettiklerinin gerçekliği sizi bütün öyküleri şaşkınlıkla okumaya ve kendinizi kaptırmaya yönlendiriyor. Bazı öykülerde çocukluğunuzu hissettiren bir naiflik varken bazı öykülerde kara mizah ve detaylar ön planda. **Grimble** ile ailesi olmadan 1 hafta geçirmeye çalışan yalnız bir çocuk oluyor, **Lars Farf** ile abartı derecede kaygılı bir insanın ailesi için yaptıklarına tanık oluyorsunuz. Neredeyse her öyküde bir çılgınlık ama bir yandan da melankoli mevcut. Kitabın sonunda yer alan 2 sayfası yazılmış öyküyü sizin tamamlamanız isteniyor ve bu kitabı bir solukta okursanız o öyküyü tamamlamak için gerçekten can atıyorsunuz.

Kitabın gerçek adı ile bitirmek istiyorum yazımı, aslında bu eseri en iyi o anlatıyor. Şamatacı suçlular, dost canlısı olmayan su kabarcıkları ve hakkında ne hissettiğinize bağlı olarak, belki de o kadar korkutucu olmayan başka şeyler; kayıp bir ülke, sahipsiz cep telefonları, gökyüzünden gelen yaratıklar, Peru'da kaybolan ebeveynler, Lars Farf adlı bir adam ve tam olarak bitmemiş başka bir hikâye... **–Pozan**

AI WEIWEI

SANATI KIRIN, İÇİNDEN BİLİNÇ ÇIKACAK!

Çağdaş sanat eserleri konusunda laf söylemek zor iş. Bir eserin karşısına geçip "beğenmiyorum" desem, "anlamadığından beğenmiyorsun" diyen biri çıkıyor illa ki. Üstelik haklı da. "Beğeniyorum" desem içime sinmez, ne beğeneceğim ayrıca, bir şeye benzetememişim ki! Gerçekten de sergilerde gördüğüm çoğu eseri ne estetik açıdan ne de içerdiği anlam açısından çekici buluyorum ve bu konuda susup oturmak bana her zaman daha mantıklı geliyor.

Daha geçen hafta İstanbul Modern'in kalıcı sergisini gezerken başıma gelen bir hikâyeyi de buraya sıkıştırayım: Duvardan fırlamış, uçak burnuna benzer bir kütle, altında 1'den 100'e doğru sayan bir dijital gösterge, yan tarafta da duvara monte edilmiş alelade bir oturak. Eser bu. Ha, bir de oturağın altında küçük bir uyarı plakası var, "Lütfen oturmayın" diyor. Neden? Bildiğin tabure, biz üstüne oturmayınca sanat mı oluyor? "Bu uyarıyı herhalde kışkırtıcı olsun diye koymuşlardır, buradaki kombinasyon biz gelip oturunca kesin bir anlama kavuşuyordur, sanat ortaya öyle çıkıyordur" diye konuşmaya başladık Tuğbek'le. Önce tahminler yürüttük, oturunca acaba sayaç mı delirecek, uçağın ışıkları mı yanacak, ne olacak? Ve oturdum. Ve derhal yanımda bir güvenlik görevlisi belirdi. "Hanfendi, orda oturmayın yazıyor, oturmayın!" Ve başka bir şey olmadı.

Neyse, uzatmamam gerektiği için hemen topluyorum. Şu bir sayfadan çok daha fazlasını hak eden Ai Weiwei, çağdaş sanatla uğraşan ama bahsettiğim anlamsızlığın tam ters tarafında duran, çok özel, çok heyecan verici bir adam. Halen Çin'de yarı tutuklu bir hayat yaşıyor, ama tweet'leri, videoları, TED konuşmalarıyla dünyayı etkilemeye devam ediyor. En son YouTube'da Gangnam Style eşliğinde Çin hükümetini eleştiren bir parodi klipte görüldü. Aşağıda size Weiwei'nin üç eserini anlatmaya çalışacağım… Ama siz mutlaka devamı için Ai Weiwei: Never Sorry isimli belgeseli izleyin. -**Serpil**

AYÇİÇEĞİ ÇEKİRDEKLERİ



Düşünün, dev bir salon dolusu ayçiçeği çekirdeği. Milyonlarca çekirdek. Tadım'ın falan deposunda olacak türden bir çokluktan bahsediyorum. Ama bildiğimiz çekirdekten bir farkı var bunların; her biri elle yapılmış, hepsi porselen. Altında "Made in China" yazan porselenlerden sizin evde de vardır muhakkak, bunlar da onlar gibi işte; her biri insanlar tarafından, elle yapılmış. Çin'in makine olarak kullandığı kadınları, erkekleri, çocukları temsil eden milyonlarca minik çekirdek. Dışarıdan bakıldığında hepsi birbirinin aynısı gibi görünse de yaklaşıp dokunduğunuzda (Ai Weiwei'nin porselen çekirdekleri İstanbul Modern'in naylon kaplı taburelerinden farklı olarak dokunulmaz değil, üzerlerine yatabiliyorsunuz bile) her biri özel. Küçük kusurlar, pütürler, çukurlar, hafiften sapmış çizgiler…

Sayıları çok fazla olabilir, aynı giysileri giyip aynı işlerde çalışıyor olabilirler, haftanın altı gününü aynı ritimde yaşıyor, aynı havalandırma deliğinin altında nefes almaya çalışıyor olabilirler. Ama bu insanların her birinin bir birey olduğunun görülmesi gerekiyor ve Ai Weiwei insanın tüylerini diken diken eden bir eserle başarıyor bunu.



ÇÖMLEKLER

Ai Weiwei'nin en fazla tartışma çıkaran eserlerinden birine bakıyorsunuz. İlk karede elinde tuttuğu çömlek binlerce yıllık, değer biçilemeyen bir vazo. Ai, gözünü bile kırpmadan, kırılacağını bilerek onu yere bırakıyor. Ve üç karelik bu kanıtı dünyayla paylaşıyor. Tabii ki tarihin değerlerine duyarlı insanlar açısından fazlasıyla provokatif, belki de saldırgan bir hareket bu. Tek sorun, Ai Weiwei bu fotoğrafı paylaşmasa, modernleşme gayreti içindeki Çin'de her gün makinaların kazıp durduğu topraklarda bu vazoların çatır çutur kırıldığını asla bilmeyecek ya da umursamayacak olmaları.

Ayrıca sanatçılarını tutuklayan, yasaklayan, ölüme gönderen bir ülkede (bu sanatçılardan biri de Ai'nin şair babasıdır) "birkaç çanak çömlek", lafı edileyecek kadar önemsiz bir değerdir.

HATIRLAMAK

12 Mayıs 2008. Çin'in Sichuan bölgesinde gerçekleşen 7,9 büyüklüğündeki depremde on binlerce insan hayatını kaybeder ve bize çok da yabancı olmayan bir kararla Çin Hükümeti resmi kaynakların yayınladığı bilgiler dışında bölgeden haber yapılmasını yasaklar. Amaç ölü sayısını gizlemek, ülkenin fakir kesimlerindeki kötü yapılaşmanın ve can güvenliğinin tartışmaya açılmasını önlemektir. Okulda, ders sırasında ölen binlerce çocuğun kaydını gizlemek için ülkedeki "tek çocuk" politikasına sığınılır; ikinci çocuklar illegal sayıldığından eğer depremde ölmüşlerse kaydı tutulmayacak, eğer ilk ve yasal olan çocuk ölmüşse hayatta kalan kardeş o tek çocuğun yerine geçecektir. Bu şekilde on binlerce "zayi" ortadan kaldırılmış olur. Ai Weiwei'nin Remembering'i işte bu ölü çocuklardan geriye kalan tek şey. Weiwei, depremden sonra ziyaret ettiği okul yıkıntılarında gördüğü sırt çantalarından aldığı ilhamla, Münih'in House of Art müzesinin duvarına 100m uzunluğunda ve 10m yüksekliğinde bir "Hatırlamak" yazar. Tam dokuz bin sırt çantası, tam dokuz bin çocuğun acısı vardır bu tek sözcüklü hikâyede…



Ai Weiwei'yi takip etmek istiyorsanız:
- www.aiweiwei.com
- instagram.com/aiww
- twitter.com/aiww

NICHIJOU

ORADA OLACAKTIN İŞTE, ÇOK KOMİKTİ! –İPEK CEVAHİR

Sık sık çok fazla dizi takip ettiğimden yakınıp duruyorum; hatta şu sıralar yakalamak istediğim seriler arasında bir çekişmedir gidiyor. Ama hiçbirimizin vakti maalesef sonsuz değil ve gerçek hayatla sorumluluklar da başka bir yandan çekişmeye başlayınca bir patlama noktasına geliyorsunuz ister istemez. Sonunda yakınmayı bırakıp bu konuya bir el atmak istedim ve heyecan seviyesini "şimdi izlemesem de olur" derecesinde gördüğüm her şeyi "daha sonra maraton yaparak yakalanası" kategorisine yerleştirmeye başladım. Gerçi biraz daha geç kalsaymışım da olurmuş, çünkü fark ettim ki elimdekilerin yarısından fazlası final bölümü ya da sezon finali yapmış. Bunu düşünmemiş olmamın getirdiği o hoş an bir yana ("olsun, yaz dizileri başlıyor, onda uygularım" diye avutuyorum kendimi); işin bir de anime serileri kısmı var. Bazen öyle bir an geliyor ki yeni bölümünü iple çekeceğin, her bölümünde yuvarlanacak köşe seçemediğin, teoriden teoriye koşarak tartışabileceğin bir seri izleme isteğin tavana vuruyor. Bazen de tek istediğin o günün yorgunluğunu ve kafandaki kalabalığı sana unutturacak kadar yalın ama seni sıkmayan, hatta darmadağın güldürebilen bir seri izlemek oluyor. İşte böyle hissedeceğim bir zaman için nicedir kara gün dostu diyerek Nichijou'yu saklıyordum. Sonunda o zaman geldi ve fırsattan istifade diyerek bu eğlenceli seriyi izleyebildim.



Nichijou, "Everyday Life" manasına geliyor. Evet, bende de ilk duyduğumda "moe karakterlerin günlük hayatları, herkes ve her şey sevimlidir" gibi bir ilk düşünce uyandırmıştı. Özellikle son yıllarda bu mantıkta ne kadar çok başlık türediğini düşünecek olursak, hepsine uzun süre katlanabilmenin zor olmasını anlarım. İlk 1-2 sefer eğlencelidir ama bir süre sonra ara verme ihtiyacı hissedersiniz. Nichijou neyse ki bu kanıyı hemen yıktı. Hani bazen de günlük hayatta başınıza o kadar saçma sapan şeyler gelir ki ve artık durumun saçmalığına sinir bozukluğundan gülmeye başlarsınız ya; işte Nichijou'yu bu yüzden çok sevdim. Komik bir olayı arkadaşınıza anlatırken "orada olman lazımdı işte" diyerek durumun *anlatılmaz yaşanır* olduğunu aktarmaya çalışmak gibi bir anı geçirmişseniz, Nichijou'daki çoğu olayın gidişatını yürekten anlayarak takip edebileceksiniz.

Hikâye genellikle üç sınıf arkadaşının gariplikleri ve küçük dahi bir profesör, onun robotu ve kedisi şeklinde iki ayrı grup arasında gidip geliyor. Zaman zaman etraflarındaki okul arkadaşlarının yaşadıklarına da şahit oldukça kadro genişliyor ve yer yer birleşiyor. Yaşadıkları şeyler derken korkunç espriler yapan bir okul müdüründen tutun, konuşan bir kediye, kendini soylu zanneden bir çocuğa, robot olduğundan utanan bir robota ve her türlü sınıf dramasına kadar geniş bir yelpazede gidiyor olaylar.



Keiichi Arawi'nin 2007 yılından beri devam eden 4-koma mangası Nichijou'nun anime serisi; bize Haruhi Suzumiya, K-On!, Clannad gibi serileri getiren **Kyoto Animation** tarafından uyarlanmış. 4-koma, 4 panellik bantlardan oluşan kısa komedi mangalarına verilen genel isim. Bu formata bildim bileli bir zaafım olmuştur çünkü esprilerin uzatmadan, aniden ve kendince bir giriş-sonuç ilişkisinde çakılmasına bayılırım. Tabii bu formattaki bir mangayı anime serisine uyarlamak her zaman aynı sonucu veremeyebilir. Başarılı işlenirse harikadır ama uzadı mı da sıkması kaçınılmaz hale gelir. İşin güzelliği ve laneti biraz da budur. Bu yüzden anime uyarlamalarında genellikle her bölüm kendi içinde birçok parçaya ayrılarak işlenebilir. Nichijou'da da bir bölüm içinde 4-5 kısa bölümler göreceksiniz ancak aralarında bazen çok daha alakasız ve genellikle garip şekillerde birbirine bağlanabilen geçiş sahneleri ve ara espriler gibi bağlantısız sahneler de yer alıyor.

Komedi/parodi odaklı serilerde animasyonun çok üst seviyede olmasını genelde ummam, ama işin içinde Kyoto Animation varsa "detay, arka plan, efekt demeden döktürmüşler gene" demek zorundayım. Örneğin komedi serilerinde amaç zaten eğlendirmesi deyip karakter tasarımı ya da animasyonuna takılmayıp olduğu gibi sevdiğim başlıklar da olmuştur (Sunred gibi). Ama komediyi bir de başarılı animasyonla birleştirince tadına doyum olmuyor (Level E gibi). Nichijou'nun karakterleri her ne kadar sade olsalar da her biri birbirinden ayrı özelliklere sahip. Sade görünümleri, yaşadıkları olaylarda kullanılan abartılı etkenlerle birleşince hikâye anlatımı daha da eğlenceli bir hale gelmiş.

Sıcak günler sıkmaya başlamışken hareket edecek enerjiyi sizin yerinize tüketecek Nichijou'yu ister kafa dağıtmak için isterseniz de arkadaşlarınızla oturup birlikte eğlenmelik bir şeyler izlemek istediğinizde tercih edebilirsiniz.



KYOANI'DEN FREE!

Nisan ayının sonunda Kyoto Animation, yeni anime serisini duyurmak için bir geri sayım başlatmıştı. Geri sayımın yanındaki silüetler hakkında günlerce dönen tartışmaların başını iki seri çekiyordu: Her fırsatta sayıkladığımız Full Metal Panic'in yeni sezonu ya da geri sayımdan birkaç hafta önce yayınlanan yüzme takımıyla ilgili isimsiz yeni bir anime reklamı. Yüzme takımı tarafı kazandı ve haftalarca adından "swimming anime" diye bahsettiren serinin adının Free! olduğu öğrenildi. Free!'nin temmuz ayında başlaması planlanıyor. İtiraf etmek gerekirse; yıllardır moe kitlesinin başını başarıyla çeken KyoAni'den sonunda hedef kitlesi bayan izleyiciler olan moe bir seri görmek çok eğlenceli olacak gibi.

KUROKO'S BASKETBALL İKİNCİ SEZONA KAVUŞTU; AMA…



Geçtiğimiz aylarda bahsettiğim Tadatoshi Fujimaki'nin basketbol temalı serisi Kuroko's Basketball'un ikinci sezonu duyuruldu. Ekim ayında başlayacağı belirtilen ikinci sezon dört gözle bekleniyor olsa da, KuroBas hayranlarının farklı sebeplerden dolayı talihsiz birkaç ay geçirdiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Başa sarayım: Japonya'da popüler serilerin hayranlarının büyük ilgi gösterdiği irili ufaklı etkinlikler (doujinshi, ürünler, tanıtım etkinlikleri ve resmi firmalar ya da hayranlar tarafından düzenlenen etkinlikler) şüphesiz birçok serinin hayran kitlesini besleyen ve ününün yayılmasını sağlayan en büyük şeylerden biri. Ancak KuroBas'ın yaratıcısı Fujimaki'ye ileri derecede takan biri, serinin yer alacağı bütün etkinliklere, televizyonlara, satış yerlerine aylardır tehdit mektupları ve zararlı maddeler gönderip duruyordu. Katılımcıların güvenliğini tehlikeye atmak istemeyen etkinlik sorumluları da sonunda KuroBas'ı geri çekmek zorunda kalıyorlardı. Aylardır yağan tehdit mektuplarına boyun eğilip durulması, sevilen bir serinin son anda organizasyonlardan çıkarılması ve hepsinden önemlisi mektupların nereden geldiğinin bulunamaması haliyle hayran kitlesinin canını çok sıkıyor ve tepkilere sebep oluyordu ve tabii ki bu tehditlerin ikinci sezonu da tehlikeye sokacağından endişeleniliyordu. Neyse ki öyle bir durum yaşanmadı. Mektupları gönderenin halen yakalanamaması (ve yazarla derdinin ne olduğunun merak edilmesi) dışında bir sorun şimdilik yok (!) gibi.



THE PRINCESS AND THE PILOT ÖNCESİ ANİMEYE UYARLANIYOR

Madhouse stüdyosunun 2011 yılında Japonya'da gösterime giren anime filmi *The Princess and the Pilot*'ın (Toaru Hikuushi e no Tsuioku/Recollection of a Certain Airship Pilot) hikâyesinin öncesinin anime uyarlamasının yolda olduğu duyuruldu. Koroku Inumura'nın aynı adlı roman serisinden uyarlanan hikâyenin öncesi, A Love Song to a Certain Airship Pilot (Toaru Hikuushi e no Koiuta) adlı romanda ve farklı karakterlerle anlatılıyormuş. Yeni anime adaptasyonunun formatı ya da yayın tarihiyle ilgili detaylar henüz açıklanmadı.

EVANGELION MANGASI SONA ERİYOR

Karakter tasarımcısı ve manga sanatçısı *Yoshiyuki Sadamoto*'nun, 1994'ten beri aralıklarla devam ettiği orijinal **Neon Genesis Evangelion** mangasında finale gelindi. Anime tarihindeki kült serilerden biri olan Evangelion'un 95-96'da yayınlanan televizyon serisinin animasyon stüdyosu olan Gainax'ın da kurucu ortaklarından biri olan Sadamoto, 18 yıldır devam ettiği mangayı (eğer ani bir ara verme kararı daha çıkmazsa) haziran sayısıyla birlikte bitirmiş olacak. Şimdiye kadar birçok yan seriye de uyarlanan Evangelion'un mangasının finali için, seriyle ilgili isimlerin katılacağının söylendiği özel bir oturumla final programı yapılacakmış.



GURREN LAGANN EKİBİNDEN "KILL LA KILL"

Gainax'ın hayranları için efsane serilerinden birine dönüşen Tengen Toppa Gurren Lagann'ın kilit isimlerinden yeni bir seri duyuruldu. Yönetmen Hiroyuki Imaishi (TTGL, Panty & Stocking with Garterbelt, Dead Leaves), senarist Kazuki Nakashima (TTGL, Nodame Cantabile: Finale) ve animatör Sushio (TTGL ve yeni Eva filmlerinde key animator); Kill la Kill adlı yeni bir anime serisi için tekrar bir araya geliyor. Kill La Kill'in fragmanları resmi sitesinden yayınlanmaya başladı. 2011'de Gainax'tan ayrılan Imaishi'nin animatör dostlarıyla ortak kurduğu yeni bir stüdyo olan Trigger, şimdiye kadar çeşitli serilerin yapımlarında stüdyolara yardımcı olarak çalıştı. Kendi imzalarını taşıyan ilk işleriyse, her yıl düzenlenen Young Animator Training Project kapsamında hazırlanan kısa yapımlardan biri olan Little Witch Academia'ydı.



Yaz Etkinlik Rehberi

Bu yaz gerçekten bambaşka. Müzik etkinlikleri açısından İstanbul tarihinde ilk defa bu kadar çok konser ve festival düzenleniyor. Ve şöyle bir baktığımızda sadece nicelik değil nitelik açısından da kalite yakalanmış durumda. Çok büyük isimlerin gelecek olmasının yanında asıl mühim olan daha önce ülkemize gelmeyen isimlerin gelecek olması. Bu da birçok konseri iple çekmemize neden oluyor. Tatile gitmeye bile zaman yok gibi. Organizasyon şirketlerinin "nasıl olsa bilet satarız" mantığı ile yıllardır kendini tekrar eden konserler ve festivaller son 1-2 senenin kötü geçmesi üzerine kendilerine çeki düzen vermiş durumda. Aynı isimleri defalarca izlemek gelecek için bütün umutlarımızı kırmışken bu yaz üst üste bomba konser ve festival haberleri ile şöyle bir kendimize geldik ve önümüzdeki seneler için şimdiden heyecanlanmaya başladık. Son zamanlarda zaten Türkiye özellikle de İstanbul konserleri açısından çok yol kat edip yurt dışındaki isimler için çekici hale gelmeye başladı. Metal müzikle başlayan bu rüzgar, indie ve elektronik müziği de arkasına alarak bu türün isimlerini de ayağımıza getirmeye başladı. Evet, maalesef bu sene de bir Radiohead yok ama ne tür müzik seviyorsanız sevin bu yaz muhakkak bir konser ya da bir festival size hitap edecektir. Oyunlardan başınızı kaldırın; müziğe doyun, dans edin, şarkılara eşlik edin, festival etkinliklerine katılın, sosyalleşin ve bütün bunların tadını doyasıya çıkarın. Şimdiden hepinize iyi eğlenceler!

Vodafone İstanbul Calling

15 Mayıs – 16 Ağustos @ İstanbul

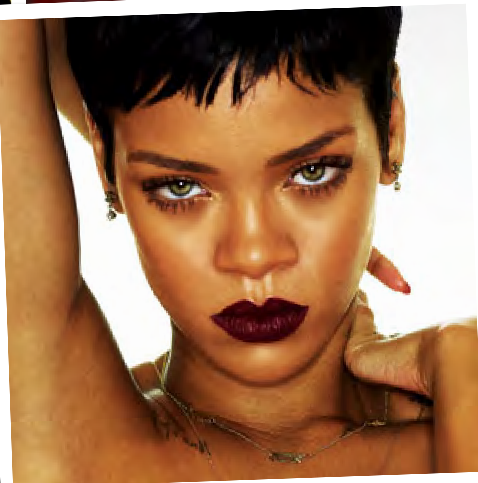
Vodafone bu yazın müzikal anlamda en büyük sürprizlerinden birine imza atarak 3 aya ve farklı mekanlara yayılan bir dizi konser etkinliği ile karşımıza çıkıyor. Pozitif, Garanti Bankası ve Coca Cola'nın da gücünü arkasına alarak birçok müzik türünün gerçekten çok büyük ve daha önceden ülkemizi ziyaret etmemiş isimlerini bir bir karşımıza çıkartmaya hazırlanıyorlar. Siz bu satırları okurken dünya müziğinin şu sıralar belki de en ünlü ve en güzel ismi Rihanna, İnönü stadının yıkım çalışmalarına start vermiş olacak. Pop ve R&B'nin günümüz kraliçelerinden olan Rihanna canlı performansında da harikalar yaratan bir isim. 2005'ten bu yana 7 albüm yayınlayan sanatçı 50 milyonun üstünde satış rakamına ulaşmış. Vodafone Calling İstanbul kapsamında daha kimler var kimler.



Konserler ve ufak festivallerden oluşuyor diye bakabiliriz Vodafone İstanbul Calling'e. Indie Park isimli etkinlikte Amerikan indie-rock müziğinin hüzün kokan grubu The National, İngiliz folk temsilcisi Noah & The Whale ve İzlandan'nın yeni Bjork'u olma yolunda ilerleyen Emiliana Torrini yer alacak. Dance Day kapsamında ise canlı performansları ile seyircilerine en az 3 kilo kaybettiren çılgın elektronik dans müziği topluluğu Prodigy ve İngiliz dans müziğinin hararetli isimlerinden Basement Jaxx bizleri terletecek. Alternative Park, Jared Leto'nun grubu 30 Seconds to Mars'a ev sahipliği yapacak. Artı olarak İngiliz The Maccabees ve dans-punk müziğin öncü isimlerinden !!!(chk, chk, chk) yine hararetli bir güne imza atacaklar. Urban Hip-Hop Day ise gerçekten bir efsane olacak. Rap müziğin en yaramaz çocuğu Snoop Dogg, harika sesi ile bir çok hite imza atan Cee-Lo Green ve alternatif rap müziğini yıllardır başarıyla temsil eden NAS bol bol "yoo-yo" dedirtecek. Bütün bu türler içerisinde metal müziğin olmadığını düşünenler sizler de üzülmeyin asıl bombalar bombası isimler sizin için geliyor. Gelmiş geçmiş en büyük heavy metal grubu Iron Maiden aynı gün sahneyi gelmiş geçmiş en iyi trash metal gruplarından Anthrax ile paylaşacak. Voo Doo Six ise günün sürprizi olarak sahnede yer alacak.



Yeter mi? Vodafone'a göre yetmiyor arkadaşlar.



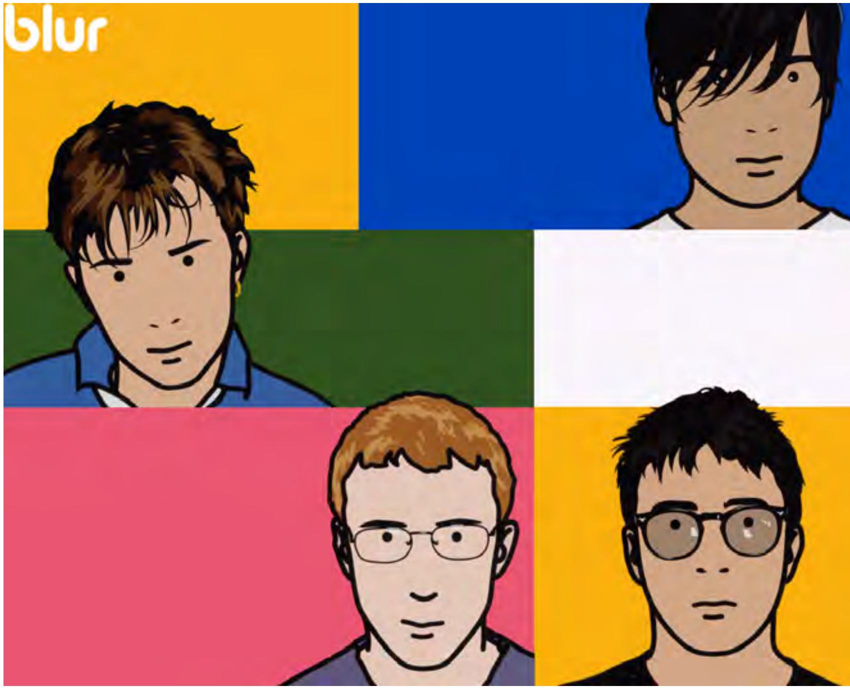
Yıllardır yolunu gözlediğimiz Sigur Ros, tek başına performans sergilemek için tam kadro geliyor. Haberi ilk aldığımızda bir çoğumuzun aklı çıktı. 2 Temmuz Salı günü gözlerimizi gökyüzüne çevirip bambaşka diyarlarda hissetmemizi engelleyecek hiçbir şey yok artık. Yine uzun zamandır beklediğimiz modern rock temsilcisi, harika grup Bloc Party, indie camiasının yeni efsanelerinden The XX, yeni nesil pop ikonu Ke$ha, Dj kıraathanesinin sahibi Tiesto ve alternatif rock müziğinin vazgeçilmez ve en eski üyelerinden Placebo ve daha bir çok isim Vodafone İstanbul Calling çatısı altında bizlerle beraber olacaklar. Kim ne derse desin bu yazın en büyük isimlerini Vodafone getiriyor. Bir anda açıklamaya başladığı isimler ile gönlümüze taht kurdular. Umarız seneye de bu konser ve festival etkinliklerine devam ederler. Hangi sanatçı hangi tarihte ve nerede çıkıyor diye merak edenler etkinliğin web sayfasını ziyaret edip takvimlerini şimdiden oluşturabilirler.

Burn Electronica Festival 2013

8 Haziran 2013 @ Küçük Çiftlik Park

Elektronik müzik severlerin yıllardır takip ettiği Electronica Festival bu yıl biraz küçüldü gibi. Solar beach v.b. mekanları tercih eden, 2 gün süren ve yaza sıkı bir giriş yapan Electronica bu sene tek gün ve mekan olarak Küçük Çiftlik Park'ı seçmiş durumda. Lineup olarak da geçtiğimiz seneleri mumla aratacak gibi. Modeselector, John Dahlback, Noze feat. Ornette ve Plump DJs dışında pek bir şey yok. Eskiden yaz aylarından en az 2 adet elektronik müzik festivali olur ve çok büyük djleri ya da canlı performansları sahneye taşırlardır ama ne yazık ki elektronik müzik artık tüm sene boyunca özellikle gece hayatında kendini çabucak tüketmeye başladığından türün festivalleri de pek heyecan vermemeye başladı. Hele ki canlı performans olmayınca bir gece klübüne gitmekten farksız hale gelmiş olmaları bir gerçek. Elbet sevenlerini ortak bir noktada birleştirip eğlendirecek ama Electronica Festival ne yazık ki artık herkesin bir şeyler bulabileceği bir festival değil.







Efes Pilsen One Love Festival 12

20-21-22 Haziran @ Parkorman

İlk senesinden bu yana çıtayı hiç düşürmeden devam eden ve özellikle daha önce ülkemizde konser vermeyen isimleri getirmeye çalışan One Love Festival bu sene yuvasına geri dönüyor. Geçen sene alkol satışı ile ilgili yaşadığı sıkıntılar sonrası Santral İstanbul'la yollarını ayırıp doğduğu topraklar olan Parkorman'a kesin dönüş yapan One Love Festival umut ediyoruz bu kararının arkasında durarak gelecek senelerde de burada devam eder. Parkorman çok iyi bir festival alanı ve ulaşım açısından Santral'den daha kolay bir yerde olduğu kesin. Ayrıca çok daha geniş ve şehirden uzak olması açısından eğlence geç vakte kadar devam edilebiliyor.

One Love son birkaç yıldır özellikle Manchester ve Britpop sahnesine saygı duruşunu esirgemiyor. Bu sene ise gerçekten ülkemize gelecek olan en büyük isimlerden birine ev sahipliği yapacak. Brit-pop'un taçsız kralı Blur'den bahsediyorum. Bir çoğumuzun Fifa serilerinden aşina olduğu Song 2 şarkısı ile tanıdığımız Blur'u ülkemizde ilk defa canlı izleme şansına erişeceğiz. Heyecanlanmamak elde değil. İngiliz müzik tarihinin en popüler ve en başarılı gruplarından biri. Canlı performansları ise yaşları kemale ermesine rağmen halen enerji dolu. Müzikal kalitelerinden bahsetmeye zaten gerek yok. Blur'un heyecanı daha bünyemizde etkisini gösterirken ikinci açıklanan headliner da en az bir o kadar heyecan verici aslında. Joy Division dağıldıktan sonra kalan elemanların bir araya gelip kurduğu New Order 80'lerden bugüne kadar hiç bozmadığı çizgisi ile kanlı canlı karşımızda olacak. Bu isimlere ek olarak bol gitarlı indie müziğin eğlenceli ve haşarı çocukları The Vaccines, son birkaç senedir ve özellikle yeni albümü ile gönlümüze taht kurmuş günümüz modern rock müziğinin başarılı temsilcilerinden Foals, İngiliz rock müziğinin kaliteli isimlerinden Keane ve son albümü ile yaz günlerini bile kışa çeviren duygusal çocuk James Blake, One Love sahnesinde olacaklar. Bu sene lineup uzun zamandır olmadığı kadar iyi ve festival sürpriz bir şekilde 3 gün sürecek. E bize de ufak bir tatil gibi bu festivalin tadını çıkarmak ve kaliteli müziğe doymak düşüyor.



Hi-Voltage 2013

29 Haziran 2013 @ Refresh the Venue

Bu yaz indie, pop ve rap türlerinde onlarca konser varken sadece bir metal müzik festivali olacak olması türün hayranlarını üzüyordur. Ama Hi-Voltage öyle güzel bir lineup ile geliyor ki metal müziğe de doymadık demeyeceğiz gibi. Big 4 diye adlandırılan trash metalin 4 büyük isminden biri olan Slayer yine harika bir performans ile sahneyi sallayacak. Grubun kısa süre içerisinde ikinci defa ülkemize gelecek olması burayı sevdiklerine işaret diyebiliriz. Yanlarında diğer Big 4 elemanları olan Metallica, Megadeth ve Anthrax yok ama böyle bir dörtlüyü insan ömründe bir defa aynı sahnede izleyebilir zaten. Power metal türünün öncülerinden Stratovarius etkileyici ve yer yer gaza getirici melodileri ile bizi heyecanlanacak, genç dönem gotik-metal gruplarından Cradle of Filth ile içimizi karartacağız. Ülkemizden ise bayan rock grubu Kırmızı, methcore gruplarından Chopstick Suicide ve ilk albümü ile ülkemizde progresif metalin en başarılı işlerinden birine imza atmış olan Thrown to the Sun sahne alacak. Kafa sallama antremanlarına şimdiden başlayabilirsiniz.

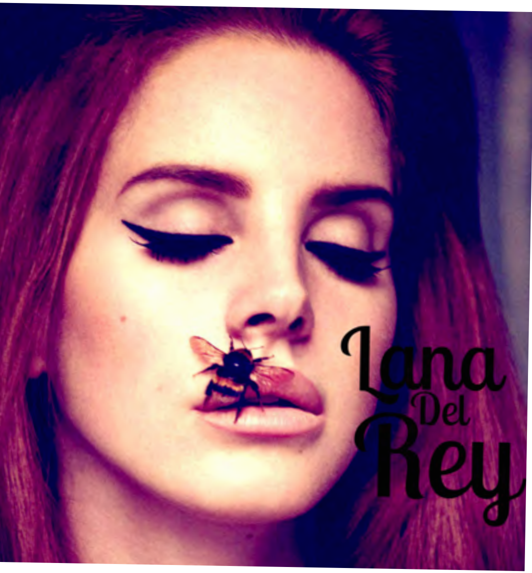


Avea Escape the Music

29 Haziran 2013 @ Küçük Çiftlik Park

Avea da bu yaz festival düzenlemekten geri kalmayarak rakiplerinin organizasyonlarına alternatif olma amacında yola çıkıyor. Eskiden beri "Avea Escape the Music" ismi altında bir çok gruba ev sahipliği yapan Avea bu ismi bir festivale dönüştürme kararı aldı. Bu bolluk içerisinde iyi bir alternatif olmaya çalışarak iyi de yaptı diyebiliriz. Festivalde ünlü isimler mevcut ama herkese hitap edecek bir sound yok gibi. Bat for Lashes ülkemize ilk defa bu festival sayesinde geliyor. Alternatif indie rock müziğinin prenseslerinden olan Pakistan doğumlu Natasha Khan'ın grubu kaliteli albümlere ve konserlere imza atmış bir isim. Cocorosie ile mıy mıy indie müzik hayranları keyifli vakit geçirebilirler. Punk'ın efsanelerinden olan New York Dolls'u kanlı canlı karşımızda görecek olmak heyecan verici. Yaşlarına rağmen canlı performanslarından pek bir şey kaybettikleri söylenemez. Dans müziğin modern temsilcilerinden Citizens! ile kurtları dökmek kaçınılmaz. Farklı müzik türlerini bir araya getirmeye çalışmış ama zirve bir grup yakalayamamış bir lineup mevcut gördüğümüz üzere, diğer festivaller ile baş edemeyecek olsa da aynı gün gerçekleşecek Prodigy konserine gidemeyenler için ve hipsterlarımız için iyi bir alternatif olacak.





Lana Del Rey

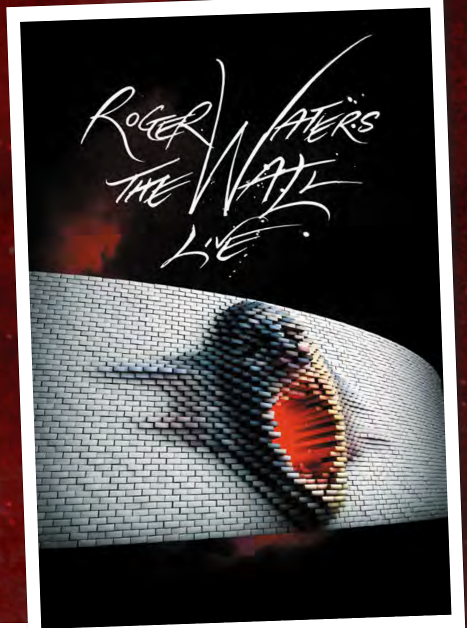
7 Temmuz 2013 @ Küçük Çiftlik Park

Müzik dünyasında bu kadar çabuk ve hızlı şekilde ünlü olan sanatçılara çok fazla rastlamıyoruz. Ama ortada gerçekten kaliteli bir iş varsa da hemen benimseyip seviyoruz. Lana Del Rey 2010'dan bu yana internette az çok bilinen bir müzisyenken Video Games, Born to Die ve Blue Jeans isimli şarkılarının videoları ile birlikte bir fenomen haline dönüştü diyebiliriz. Güzel şarkılar, güzel klipler ve güzel bir kadın için zaten kaçınılmaz bir durumdu. Daha albümün üstünden birkaç ay geçemden gaza gelip 2. albümünü de yayınlayan Lizzy Grant a.k.a. Lana Del Rey ilk albümün başarısını yakalayamadı ama üretkenliğini ispat etmiş oldu. Bu yaz ülkemize uğramadan geçmeyecek olan bu güzellik ne yazık ki canlı performanslarda çok başarılı değil. Bunu internetten birkaç video izleyerek rahatlıkla görebilirsiniz. Onu güzel sesiyle hatırlamak isteyenler bence evde albümlerini dinlemeye devam etsinler, kanlı canlı görmek isteyenler ise bilet fiyatlarına falan bakmadan 7 Temmuz'da KüçükÇiftlik Park'taki yerlerini alabilirler.

Roger Waters: The Wall

4 Ağustos 2013 @ İTÜ Stadyumu

Ne desek yeterli olmaz. Pink Floyd'dan bahsediyoruz burada. Bir çok insan için tartışmasız gelmiş geçmiş en büyük müzik grubu. Grubun kurucu üyesi Roger Waters yıllardır vazgeçmeden bir Pink Floyd albümlü konsept tur düzenleyerek bu eşsiz şarkıları bütün Dünya'ya ulaştırıyor. Dark Side of the Moon Tour kapsamında 7 sene önce ülkemize gelen sanatçı bu defa The Wall Tour ile bizi yeniden ziyaret edecek. Bu albümün ve turun sayısal verileri gerçekten inanılmaz. 25 milyondan fazla satan bu eşsiz albüm tam 23 defa platinum sertifika kazandı. Otoriteler tarafından gelmiş geçmiş en etkili müzik albümü olarak görülüyor. 28 ülkede verilen 192 konser boyunca 380 milyon dolar bilet satış geliri elde edildi. Tam 3,3 milyon insan bu turun konserlerini izledi. Şimdi ise sıra bizde. Görkemli bir şov eşliğinde bütün The Wall albümünü baştan sonra canlı dinlemek için tarihte yakalayabileceğiniz belki de tek fırsat. Tek eksiği bir adet David Gilmour olan turun biletleri biraz tuzlu ama bir kişinin bile çıkıp değmez diyeceğini sanmıyorum.





Rock'n Coke

6-7-8 Eylül 2013 @ Hazerfan Havalanı

Kim ne derse desin şu toprakların gördüğü en iyi müzik festivali Rock'n Coke'dur. 2003 yazında hemüz ülkemiz H2000'den başka müzik festivali görmemişken ve zayıf lineuplara bile ağzı açık bakarken Rock'n Coke hayal gibi bir lineup ve festival hazırlığı ile ülkemize giriş yapmıştı. Pet Shop Boys, Echo and the Bunnymen, The Cardigans, Dead Kennedys, Hooverphonic, Suede, Felix de Housecat, MFÖ ve daha bir çok isim bir festivalin ilk senesi için inanılmaz derecede iyiydi. Bu festivalde gerçekleşen Pet Shop Boys performansı halen ülkemizdeki festival tarihinde festivaller arasında en iyilerinden biridir, efsanedir. Mekan seçimi olarak şehre uzak olsa da olabilecek en güzel yerlerden biri olan çok büyük bir alana sahip Hazerfan Havalanı'nı seçmesi festival ruhunu tam olarak kavramış olmalarını gösteriyordu. Müzik festivalinin anlamının sadece büyük bir sahne ve gruplar olmadığını kavrayarak festival alanı içerisinde lunapark dahil bir çok etkinlikle karşımıza çıkmışlardı. Ayrıca hem konumu hem de tarihi gereği genelde her sene yağmur ve çamurun varlığı bizi yurt dışı festivallerinin havasına sokuyordu. Müzik festivali süslenip caka atacağınız bir yer değil kaygısız eğleneceğiniz bir etkinliktir zaten.

Diğer senelerde de çizgisini hiç bozmadan devam eden festival bir sene F1 pistinin oralarda gerçekleşerek en kötü senesini yaşadı. Hoş burada gerçekleşen Prodigy performansı akıl almazdı ve hala hatırladıkça bile kilo kaybına yol açar. Rock'n Coke yıllar boyunca hangi gruplara ev sahipliği yapmadı ki; Limp Bizkit, Korn, Motorhead, Travis, Ninne İnch Nails, Linkin Park, Franz Ferdinand, Manic Street Preachers, Muse, The Cure, The Offspring, Timo Maas, 50 Cent bunlardan bir kaçı.

Festivalin 9. ayağı organizasyon şirketini değiştirse de yuvasında gerçekleşecek. 5. senesinde müthiş bir lineup ile karşımıza çıktıklarına göre asıl seneye gerçekleşecek olan 10.sunda kimleri getirecekler düşünemiyoruz bile. Artık bir Radiohead yakışır gibime geliyor. Tabi ki bizim konumuz bu sene, yani 2013. Şu ana kadar isimleri açıklamakta geciktiler diye düşünüyorum ama kesin diyebileceğim birkaç isim sızmış durumda. Belki de ilk defa buradan öğreneceksiniz. Tahmin edin bu sene artık kimi canlı izleyebileceğiz? Sıkı durun, Arctic Monkeys! Bunlara ek olarak kulağımıza gelen ve kesinleşen isimlerden diğerleri Editors ve Hurts. Tabi daha bir çok büyük isim açıklanacaktır zamanla. Sadece indie severleri değil bütün rock müzik sevenleri kendine çekecek isimlerin gelecek olması kaçınılmaz. 3 günlük bir tatil gözüyle baktığımız tek kamplı müzik festivalimiz ve bana sorarsanız tek gerçek "festival" olan Rock'n Coke bu sene de kaçmaz. Zaten araya 2 sene girdi ve kendini özletti. Çadırlarımız hazır, festival zamanını bekliyoruz.





Eksen on Fair

15 Eylül 2013 @ Parkorman

Geçen sene sürpriz bir şekilde Küçük Çiftlik Park'ta karşımıza çıkan Radyo Eksen'in tescilli festivali Eksen on Fair 2012 yazının kıt geçen konser sezonunda yeni ve iyi bir soluk olmuştu. Bombay Bicycle Club, Space, Belle and Sebastian (Dj Set) gibi indie isimlerin yanı sıra The Strangers gibi bir efsaneye de line upında yer vermesi takdire şayandı. Mekan değişikliği ve daha iyi bir line up ile kendini geliştiren Eksen on Fair bu yaz başımıza gelen en güzel şey olan konser ve festivali bolluğu içerisinde kendine yer bulup ses getiremeye çalışacak. Ki getireceğini düşünüyorum çünkü gelecek olan isimler harika. Mod döneminin efsane grubu The Jam'in karizmatik vokali Paul Weller, Radyo Eksen sayesinde ülkemizi ikinci defa ziyarete gelecek. Punk müziğin İrlanda'lı babaları The Undertones festivalin geçen sene ki The Strangers ayağını temsil edecek. Teenage Kicks'i hep bir ağızdan söylemek için can atıyoruz. Ve The Hives... Kendi adıma Dünya üzerinde en sevdiğim 3-5 gruptan biridir kendileri. İsveç'li garaj rock ustalarının muhteşem ötesi canlı performanslarını izlemek ve tepinmek için orada olmanızı öneriyorum. Bunca yaz konserinin içinde benim için en özeli olacaklar.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

#direngeziparkı

Günlerdir hiç görmediği sahneleri yaşıyor Türkiye. Ömrünce politikaya, siyasete uzak durmuş gençler sokaklarda direniyor. Yardımlaşmanın kitabı yeniden yazılıyor, ve birlikteliğin... Plazalarından çıkan beyaz yakalılar sokağa iniyor. Polisin şiddetine ve bunca kışkırtmaya rağmen yüz binler şiddetsiz eylemi yükseltiyor, öğreniyor, öğretiyor. Bugüne dek çocuklarına "aman yavrum" diyen anneler onlarla birlikte eyleme gidiyor. Direniş eyleminde mevlüt okunuyor, kandil simiti dağıtılıyor, özgürlükçü Müslüman gruplar Taksim'e iniyor. Son gittiğimde Gezi Parkı'nda reviri, mutfağı, kütüphanesiyle bambaşka bir dünya kurulmuştu. Bugüne dek var olabileceğini hayal bile etmediğimiz bir dünya.



Şimdi endişeyle bekliyoruz. Başbakan delikanlılığından ödün mü verir, yoksa müdahaleler sertleşip bu gençliğin iradesi mi kırılır, yoksa bu meydan daha haftalarca işgal altında mı kalır... Kimse bilmiyor, herkes korkuyor, herkes umut ediyor. Demokrasinin gelmesini umuyor, otokrasinin daha da hırçınlaşmasından, birilerinin barut fıçısına ateşle dalmasından korkuyor.

Ama şunu bilmemiz gerekiyor ki bu olayların sonucu ne olursa olsun, Türkiye siyaseti değişmedikçe hiçbir şey değişmeyecek hayatlarımızda. Meydanlar uyandıracak belki bizi, başımızdakilerin kafasına bir şeyleri dank ettirecek, medya kendine gelecek ama hepsi eriyip gidecek sonunda. Sorunu kökünden çözmediğimiz sürece dönüp dolaşıp geldiğimiz yer hep aynı olacak. Ve bu sorunu kökünden çözeceksek ne olduğunu iyi anlamalıyız. Bu sorunun adı AKP değil, Tayyip Erdoğan değil, bu sorunun adı TÜRKİYE SİYASETİ.



Kötünün iyisine ret

En son Ecevit'e oy vermiştim, öyle pişman oldum ki bir daha da oy kullanmaya gitmedim. Bana dediler ki hata yapıyorsun, oy vermek istemediklerine yarıyor bu tavrın. Ben de yarasın dedim, ne yapabilirim. Ben artık kötünün iyisini seçmekten, çözümsüzlüğe oy vermekten, benim elim gitmeye gitmeye attığım oyları birilerinin zafer olarak göstermesinden bıktım. Ben gerçekten inanabileceğim, iktidara gelmesini isteyeceğim bir parti olmadığı sürece oy vermeyeceğim!

AKP'yi pek çoklarının gördüğü öcü gibi görmüyorum, bana sorarsanız diğer partilerden çok büyük farkı da yok. Bugün ülkenin bu kadar olayın içinde olmasının sebebini de AKP'nin zihniyetinde değil üç dönemdir ezici üstünlükle seçilen Erdoğan'ın erk sarhoşluğunda aramalı. Diyeceksiniz ki özgürlüklerimizi alıyorlar, yandaşlarını zengin ediyorlar, gencecik çocuklarımıza şiddet gösteriyorlar. Ben de diyeceğim ki bu terane onlarca yıldır sürüyor. Ben kendimi bildim bileli zenginliğin ve menfaatin yolu parti binaları önüne kamp kurmaktan, birilerinin elini öpmekten geçiyor. Özgürlük dediğiniz iktidarda her kim varsa, o size ne reva görüyorsa ondan ibaret. Ne çabuk unuttunuz başörtüsü ile okuluna gitmek istediği için ikna odalarına kapatılıp psikolojik baskı uygulanan öğrencileri? Bu muydu özgürlük, metroda oynaşmayın anonsları mı bundan daha baskıcıydı?

Bu ülkede gençlerin maruz kaldığı şiddet de asla durmadı ki. Seslerini çıkarmaya çalıştıkları her yerde tehdit altındaydılar. Sadece biz sıcak evlerimizden baktığımız, görmeye çabalamadığımız ve her an her yaşananı paylaşabilen bir sosyal medya olmadığı için farkında değildik.

Ben bu şiddet ile bundan 20 sene önce tanıştım. En ufak bir provokasyon veya taşkınlık olmayan gayet masum bir öğrenci protestosuna saldırıp öldüresiye dövdü polis. Yedi sekiz kişi çevremi sarıp uzun sopalarla copladılar. Tayyip'in polisi değildiler, Çiller'in, Karayalçın'ın polisiydi onlar. Kim gelirse gelsin, polisin gösterilere müdahale şeklini değiştirmeye çalışmadı. Çünkü işlerine gelen buydu.

Artık yeter!

Bu ülkenin yöneticileri bize hizmet etmediler, etmiyorlar, etmeyecekler. AKP de olsa, CHP de olsa, MHP de olsa. Aynı DYP'nin ANAP'ın hizmet etmediği gibi. İş bitirmelerin, köşe dönmelerin, muhalefeti ezmelerin, dalaşmaların, kendi yaşam biçimini dikte etmelerin partileri olacak hep. Artık yeter! Artık yeter! Artık yeter! Ben bu zorbaların, bu kendine Müslümanların, sahte demokratların ülkesinde yaşamak istemiyorum. Ya bunu değiştirelim ya da basıp gidelim, kendimize yaşayacak düzgün bir yer bulalım. Bu dünyaya eziyet için gelmedik biz!

Herkes diktatörlükten bahsediyor. Evet, bu ülke bir demokrasi değil, olmadı, olamıyor. Seçim yapmak, oy atmakla demokrasi olmuyor. Çünkü bu partilerin hepsi kendi içlerinde birer diktatörlük. Siz Erdoğan'ın, Kılıçdaroğlu'nun, Bahçeli'nin rızası olmadan bu partilerden bir kişinin bile milletvekili olabileceğine inanıyor musunuz? Bir politikalarını, görüşlerini başkana rağmen oluşturabileceklerini düşünüyor musunuz? Bu ülkede parti içi muhalefet diye bir kurum var mı, sesini çıkarabiliyor mu kimse? Ve bakın daha halkın iradesinden bahsetmiyorum, parti içi teşkilatların, parti üyelerinin iradesinden bahsediyorum. Girin bu partilerin web sitelerine bakın bakalım kimin kocaman resmi karşılıyor sizi. Halkın mı? Seçmenin mi? Milletin partisi başkanının 13 ayrı resmini basar mı ana sayfasına?

Bu ülkede demokrasi yok. Çünkü biz her seçimde kralımızı seçiyoruz. Hangi parti patronu bizi yönetsin, onu seçiyoruz. İşte bu yüzden bu ülke değişecekse bunun yolu bu eski partilerin alternatiflerinin oluşması. Ulusalcı, İslamcı, Milliyetçi, Kürt, Sosyalist partilerin sonu





Meydanlar yetmez, özgürlüğümüzü de almalıyız!

gelsin artık. Bir tane de insan partimiz olsun, kendi cemaatlerinin menfaati bitsin, halkın, milletin, yurttaşın yönettiği bir partimiz olsun. Yıllardır süren talanların sonunu getirecek, herkesin özgürlüklerine saygı duyabilecek, herkesin kendini ait hissedebileceği, söz sahibi olabileceği partiler olsun.

Bugün ya da asla

Dün kafama denk eden şeyler değil bunlar, 20 senedir buna inanıyorum. İşte bu yüzden oy atmıyorum. İşte bu yüzden AKP, CHP, MHP, BDP, XYZ fark etmiyor bana. Ama bugüne dek açmadım ağzımı, çünkü bunun bu ülkenin kaderi olduğuna, müstahakı olduğuna, bu halkın böyle mutlu olduğuna inandım. Bugün sokaklarda bu yanılgıyı yüzüme vuran, bugün ellerinde tava tencereleriyle uyan diye çalan, bugün yeter artık diyen milyonlarca kardeşime teşekkür ediyorum. Meğerse sorun birbirimize inanmayışımızmış, hepimiz ayrı köşede hep aynı derde yanmışız, aynı yalan kadere boyun eğmişiz.

Ama ya sonrası? Halk bunu isteyecek ve sevecekse bile nasıl olacaktı bu? O kurulan partiler de aynı kaderin kurbanı olmayacak mıydı? Başkanları, teşkilatları ne farkı olacaktı? Derken Facebook'ta Can Dündar'ın bir ay önce yazdığı bir yazı yayılmaya başladı çılgınlar gibi. Eminim çoğunuz okudunuz ama lütfen bu anlattıklarım üstüne bir daha okuyun. Ciddiye alın ve bunun hayalini kurun.

Başka tür bir muhalefet mümkün

"Yılbaşında Torino'daydım. Herkesin dilinde "Beppe" vardı. Beppe Grillo, Cenovalı bir komedyen... 64 yaşında, sivri dilli bir hiciv ustası...

4 yıl önce, bütün düzene meydan okuyan, cesur bir söylemle siyasete soyundu. Arkasında 60'ına varmamış bir işadamı vardı: Casaleggio...

Muhalif fikirleriyle tanınan bu "bilişim gurusu", medyanın görmezden geldiği Grillo'ya İnternet'te örgütlenmeyi önerdi. Kurdukları blog, kısa zamanda dünyanın en çok ziyaret edilen adreslerinden biri haline geldi.

İtalyan siyaseti, Berlusconi hükümetleri ve kifayetsiz muhalefet partileriyle çıkmaza girmişti. *"5 Yıldızlı Hareket" adını alan yeni parti, "sağ" ve "sol" kavramlarını bir kenara koyarak doğrudan sisteme savaş açtı. Parti hiyerarşisine karşı olduklarından kendilerine "parti" demiyorlardı.*

Hareketin lideri yok, sözcüsü vardı; liderliğe inanmıyorlardı. "İnternet ile doğrudan demokrasi"yi şiar edinmişlerdi. Adaylarını, İnternet'teki oylamayla belirlediler. Grillo, "Ben aday olmayacağım. Seçilen arkadaşlarım da maaşını halkın hizmetine sunacak. Her harcama, İnternet'te şeffaf hale gelecek. Her vekil, 6 ayda bir İnternet üzerinden seçmenlerinin güven testinden geçecek. Güven tazeleyemeyen çekilecek" dedi.

Kampanya başlayınca Grillo, kendisine ambargo koyan medyaya meydan okudu: "Rating için horoz dövüşüne girmeyeceğim" dedi. Hiç televizyona çıkmadı. Küfürlü, iğneleyici, nüktedan sesini meydanlardan ve sosyal medyadan duyurdu.

Ücretsiz ve sansürsüz bilgi akışı... Şeffaf siyaset, özgür medya... *Yeniden devlete devredilmiş sağlık ve eğitim hizmeti... Sürdürülebilir toplu taşıma, yenilenebilir enerji yatırımları vaat etti. Yolsuzluğa karışan işadamlarını, bankaları isimleriyle teşhir etti. Bu mesajlar, Twitter'daki 2 milyon takipçiyle seçmene, Facebook'tan, Youtube'dan halka ulaştırıldı. Edebiyatçıların, akademisyenlerin, bağımsız gazetecilerin katılımıyla "5 Yıldızlı Hareket", siyasetten umudu kesmiş bıkkın kitlelerin umudu haline geldi.*

Sonuç mu? 2 ay önceki genel seçimde "5 Yıldızlı", yüzde 25 oy alarak birinci parti oldu. İlk kez meclise giren 162 genç parlamenterle, kirlenmiş İtalyan siyasetine meydan okudu. *Partiler şaşkın. Bugüne dek rüşvetle partileri teslim almış mafya şaşkın... Medya şaşkın...*

Grillo seçim sonrası, kendi modellerinin Avrupa'da yeni bir akımı tetikleyebileceğini söyledi. Hareketin, 2011'de Wall Street'te başlayıp dünyaya yayılan işgal eylemlerini andıran, bir sivil başkaldırı havası var. Fark şu ki, "5 Yıldızlı Hareket", iktidar olma şansını da yakalamış durumda...
Bence "İnternet Asrı"nın ilk politik denemesi bu... Casaleggio'nun deyişiyle "Radikal bir değişimin başlangıcı..."

Sizce Türkiye'de de giderek otoriterleşen siyasi iktidara meydan okuyan, kıstırılmış medyadan yakınıp durmak yerine sosyal medyayı kullanan, yeni yöntemler ve söylemlerle, yeni politikalar üreten, genç bir muhalefetin vakti gelmedi mi?"

Geldi vakti… Gelmez mi, geldi tabii. Geçti de… Çok canlar yandı. Artık vakti geldi. Şimdiden insanlar bu düşünce çevresinde toplanıyor, tweet'ler, paylaşımlar havalarda uçuşuyor, bu düşünce için Facebook grupları kuruluyor. Fikri yaymak için şahane. Ama biliyoruz ki fikri yaymak için şahane olan sosyal medya, fikir geliştirmek konusunda kaotiktir. Bugün ihtiyacımız olan bir wiki. Bu fikri anlamak, araçlarını üretmek, İtalya'daki uygulamalarını örneklemek, teknolojisini tartışmak için. Derdimiz Grillo'nun politikalarını değil siyasi metodlarını incelemek olmalı. Parti diktatörlüğünden bıkmış insanların demokrasiye katılımını açacak kapının anahtarını tartışmalı.

Şunu anlamanızı istiyorum. Bu yazıyı Oyungezer'in bu köşesine yazmamın sebebi sadece burada böyle hazır bir köşe olması değil. Ben zorbalarla, kötü krallarla, despotlarla savaşarak büyümüş bir neslin bunu başaracağına inanıyorum. Yıllardır oyunlar için wiki'ler yazdık, bizden iyi kim bilebilir kullanmasını? Artık bir tane de geleceğimiz için yazmanın vakti gelmedi mi?
tr.yenibirumut.wikia.com



Posta İdaresi



"Sizden başka hatırlayan kimse olmadığını bildiğiniz için biraz hüzünlenirsiniz. Tozlu raflarda kalmış sayıların yaşattığı nostaljidir bu."

Oyundan fazla uzaklaşmayalım diyoruz ama bazen başka türlüsü mümkün olmuyor. Otursa rahat etmiyor. Yatsa uyku tutmuyor. Görmezden, duymazdan gelse; kendine, sevdiklerine, doğru bildiklerine ihanet edecekmiş gibi hissediyor. Belki de bazen kabından biraz taşması, birilerini biraz rahatsız etmesi gerekiyor.

Altmış sekizinci Posta İdaresi başlıyor. Hepiniz hoş geldiniz.



✉ KAZIK SORULAR

Merhaba sevgili Oyungezer'dekiler ve Eren... Hepinizin iyi olması dileğiyle kendimi tanıtarak söze başlıyorum. Bendeniz Vedat. İlk etapta bebek olarak dünyaya gelmişim. Zaman içinde geçirdiğim çeşitli formasyonlarla bir yetişkin formatında hayatıma devam ediyorum. Yalnız ne var ki, kazık kadar olmama rağmen bir kazığın doğadaki işlevi sırasında harcadığı kaloriden daha fazlasını harcadığım halde yine de bir kazık kadar fayda sağlayamıyorum. Laf kazıktan açılmışken, neymiş efendim: Kazık kadar olmuşum da hâlâ oyun oynarmışım! Değil kazık; kütük, kalas ve bilumum yontma ahşap levazımların yer aldığı bir sınıfa dâhil olup da, bunlardan biriyle ebat cinsinden benzeşme göstersem bile oyun oynamaya devam edeceğim. Ben kazıklığımdan memnunum. Yeter ki faydalı bir kazık olayım. Bu kadar kazık muhabbeti yeter, sorularıma geçeyim.

Vlad, sen misin? İsimler de benziyor valla...

1- Çevremdekiler hâlâ oyun oynuyorum diye beni eleştirseler de bence oyun oynamak da film izlemek, spor yapmak, arkadaşlarla takılmak kadar normal ve doğal bir faaliyet. Sence bir faaliyeti hayata geçirmek için illâ bir neden mi olmalı? Mesela "Neden oyun oynuyorsun?" diye soruyorlar. Neyime lâzımmış. Belki de gün gelecek oyunlar birer ihtiyaç ürünü hâlini alacak. Sence Eren?

Hayati önem taşımasa da her daim oynamanın bir yolunu buluyor insan. Gerekirse yere şekiller çizip üzerinde zıplıyor, yine oynuyor. İlk sorunun yanıtıysa evet, hayatında düzenli olarak yer verdiğin uğraşların en az bir geçerli nedeni olmalı. Herkesin kendine göre bir nedeni vardır elbet, fakat eğer genel olarak insanların niçin oyun oynadığını merak ediyorsanız, geçenlerde rastladığım bir videoyu (bkz. YouTube, Vsauce kanalı, "Why Do We Play Games?") izlemenizi tavsiye ederim.

2- Bir de şu fikir (teori) karmaşası konusuna değinmek istiyorum. On yıl önce tohumlarını attığım ancak 2006 yılında kaleme alabildiğim bilim-kurgu öykü türündeki "uzayda meteor avlama" fikrimi duyanlar gülmüştü. Şimdiyse okuyanlar bunun benim fikrim olduğuna inanmıyor. Çünkü A.B.D. tarafından kısmen gerçekleştirilecek ve fikrimi buradan türetip öyküleştirdiğimi iddia ediyorlar. Bense öykümü bir oyun senaryosuna dönüştürmek istiyorum. Bu tür fikirlerin değerlendirilebileceği bir kaynak biliyor musun? Ya da herkesten önce fikrimizi internette yayınlayıp da daha sonra bu fikir başkaları tarafından hayata geçirilirse, fikrin ilk önce kendimize ait olduğunu ispat olarak gösterebileceğimiz bir site var mı? Bir nevi noter gibi.

Fikrin mülkiyeti olmasa, bilgiyi ticarete dökmesek, güzel olmaz mıydı? Öykünü yayım tarihiyle birlikte gelecekten ulaşılabilecek herhangi bir kaynakta, uygun bir lisans altında yayımlayabilirsin. Creative Commons lisanslarına bir bak istersen.

3- Zamanında koma seviyesinde Silent Hill hastasıydım. Sonraları daha stabil seyretmeye başladı. Şimdi ise koopere haldeyim. Ancak şu Room'dan sonraki oyunlar bağışıklık sistemimin yakınından bile geçemedi. Ben ki Silent Hill 2'nin çıkacağını duyar duymaz kaleme sarılmış, ilk bilgiler ışığında kendi Silent Hill 2 hikâyemi yazmıştım. Maalesef artık seri iyice sulandı. Görünürde şu fiyasko oyunların üzerini örtebilecek yeni bir Silent Hill oyunu var mı? Yoksa bari hikâyesini ben yazayım da kendimi avutayım.

***The Box* geçen yılsonunda iptal edilmişti, haberin vardır. Şimdilik ufukta yeni bir *Silent Hill* görünmüyor. Kim bilir, belki de artık seriyi anılarda bırakmanın zamanı gelmiştir.**

4- Dört beş yıl önce yeni bir konsol teknolojisinden bahsediliyordu. Oyun esnasında yaşadığımız korku, panik, stres, gerilim, heyecan ve hatta kalp basıncı, terleme gibi vücut tepkimelerinin bileklere bağlı algılayıcılar ile gerçek zamanlı olarak oyuna aktarılmasını sağlayan, bununla birlikte yönettiğimiz karakterin de bu tepkimeler doğrultusunda hareket etmesini amaçlayan bir kontrol teknolojisiydi bu. Sanırım hâlâ proje aşamasında. Bu teknolojiden şu an bir haber var mı?

Biyometri deniyor buna ve örneğin **Valve'ın bu konuda çalışma yaptığını kesin olarak biliyoruz. Bu ayki dosya konumuzda da bahsi geçti, Steam Box'ın bu teknolojiyle birlikte gelme ihtimali var. Ne zaman geleceğiyse meçhul.**

5. soruyu sorup seni daha fazla cevap vermeye maruz bırakmayayım. Kâinattaki bütün Goyunlara sevgiler. Hoşça kalasınız. Cevapların için teşekkürler Eren.
Vedat Deveci

Bu "biterken çalıyordu" bana bir şeyler anlatmaya çalışır gibi: Mogwai – Dracula Family

✉ OLD BOY

Merhaba ve Merhaba (Merhabalar) Eren Abi,

Kimileri bir selamı esirgerken sen çifte merhabayla gelmişsin. Hoş gelmişsin, içimize ferahlık getirmişsin. (Meraklısına not: Arapça kökenli "merhaba" sözü "ferahlıkla" gibi bir anlam taşıyor. Aynı amaçla kullanılsa da "selam"dan farklı bir anlamı var yani.)

OGZ 70'ine merdiven dayadı ama hâlâ 20'sinde gösteriyor.

Ortalama yaşam süresinde dünya ortalamasını yakaladık, Türkiye ortalamasına yaklaştık... Yeri gelmişken bakınız geçtiğimiz elli yıl içinde dünya çapında yaşanan gelişmenin Türkiye üzerinden örneği: 1963'te 48,5 yıl olan ortalama ömür bugün 75 civarında. Çok yaşa, dostum, çok yaşa!

Ve diğer dergi, siz gittiğinizden beri olması gerekenden 21 gram daha hafif.

Film güzeldi güzel olmasına da, şu 21 gram mevzusunu bir açıklığa kavuşturalım: Duncan MacDougall'ın 1900'lerde ruhun varlığının kanıtı olarak sunduğu deneyin ölçümleri geçersiz, sonuçları tutarsız, çıkarımları uçuktu. Zamanında kabul görmediği gibi günümüzde de sahtebilimin başlıca örneklerinden biri olarak gösterilir.

Sitenizi yenileyip inişsiz çıkışlı grafiğinizi sürdürdüğünüze göre, diğer bakıma muhtaç internet sitelerine yardım etmeyi düşünüyor musunuz?
Dünyayı değiştirmek istiyorsan önce kendinden başla demişler... Bıraksak gerisi kendi kendine değişir mi acaba?

İyi yazlar...
Semih Etiğ

Bence bir tatili hak ettik.

✉ YANLIŞ GELDİM GALİBA

Merhabalar, ben Birol. 2006'dan beri dizüstü bilgisayarlar ile sürünmekte olan 22 yaşında bir gencim. Bu sene artık yeter deyip bir masaüstü bilgisayar almaya karar verdim. Her ay önerdiğiniz sistemleri dikkatle incelerim. Bu ay daha bir dikkatli oldum ve bir tane kendim için kurayım dedim; başladım araştırmaya.

İki gündür Vatan, Gold, Teknosa, Saturn geziyorum. Ayrıca internetten de girmediğim forum kalmadı. Her kafadan ayrı ses çıkıyor. Bütçem kasa için 3000 TL civarında. Hazırladığınız süper sistemi almak istedim ancak tüm parçaları bir yerden almak mümkün değil. Mutlaka bir şeyler eksik oluyor gittiğim yerde. Ayrıca birazdan anlatacağım gibi satıcılardan sistem hakkında çeşitli yergilere maruz kaldım. Kimseyi dinlemeden ayrı ayrı sitelerden alıp kendim mi monte etsem acaba?
Kendiniz becerebiliyorsanız zaten en mantıklısı budur. Toplu alımlarda özel bir indirim uygulamadıkları sürece bütün ürünleri tek bir yerden almaya kasmayın; tasarruf edersiniz. Parçaları birleştirmek o kadar da zor bir iş değil üstelik. Kasayı kendiniz kurup düğmesine ilk basışınızda aldığınız o haz da cabası.

Gelelim yergilere... Almak istediğim sistemi Saturn'de bir arkadaşa gösterdim (bu ayki süper sistemin hemen hemen aynısı). Bana çok abartmışsın dedi. (Çok kızdı birden, surat ifadesi değişti! :) "i7'ye hiç gerek yok! FX 4100 al üçte bir fiyatına, hızaşırtma yaparsın; her türlü oyuna yeter!" dedi. Ben de "Strateji oyunlarını severim. Rome 2 çıkacak, oynayamazsam kudururum!" dedim ama: "Hiç kafana takma. Zaten strateji oyunları bile işlemcinin tek çekirdeğini kullanıyor. Çok güçlü bir işlemciye ihtiyacın yok" gibi bir cevap aldım. Konunun çekirdekle olan bağlantısını da kuramadım açıkçası. İnternette de araştırdım ama pek de aynı performansı verecek gibi görünmüyor.
Konunun çekirdekle alakası şöyle: Çok çekirdekli işlemcilerin paralel işlem gücü var ve buna göre optimize edilen oyunlar çok çekirdekli işlemcilerde daha performanslı çalışıyor. "Strateji oyunları işlemcinin tek çekirdeğini kullanır" demek yanlış olur. Yerinde bir örnek vermek gerekirse, *Empire: Total War* ilk çıktığında en fazla iki çekirdek kullanıyordu, onu da düzgün kullanamıyordu. Fakat sonradan yayınlanan bir yama (1.3.0) oyunu çok çekirdekli işlemciler için optimize etmiş ve ciddi bir performans artışı sağlamıştı. Ta dört sene öncesinin oyunundan bahsediyoruz, hatırlatırım.

FX 4100 ile i7 performansı alamayacağın aşikâr; ama AMD işlemcilerin son durumu hakkında yeterli bilgi sahibi değilim, yanıltıcı bilgi vermek istemem. O konuda Organize Sanayi'ye danışmanı öneririm.

Onun dışında ben ekran kartı olarak Asus GTX 660 Ti yazmıştım. Hatta bütçeyi biraz zorlayıp "GTX 670 mi alsam acaba?" diye düşünmekteydim. "Ona da gerek yok. MSI R7850 Power Edition al, aynı performansı verir!" dedi. Öğrenmek istediğim şey; bunlar ne kadar doğru?
Ben de evde MSI R7850 (Power Edition olmayanı) kullanıyorum, şimdilik her oyuna yetiyor. Sessiz ve az güç harcıyor. Ama GTX 660 Ti ile aynı performansı vermez, veremez. Zaten aralarında ciddi bir fiyat farkı var. 7850 alırsan tasarruf edersin ama seni bir 660 Ti kadar uzun süre idare etmeyecektir.



Şahsen AMD ve ATI'ye karşı bir önyargım var. Yukarıda bahsettiğim gibi 2006'ya kadar masaüstü bilgisayar kullanıyordum ve hep AMD + ATI ikilisini kullanmışımdır. Sorun yaşamadığım hiçbir makine olmadı! :(Mutlaka ya bir uyumsuzluk çıkmış, ya işlemci yanmış, ya ekran kartı yanmış, mutlaka bir şeyler olmuştu. O yüzden Intel + Nvidia düşünüyorum. Yine de siz fiyat, performans ve uyumluluk açısından ne şekilde daha iyi olacağını benden iyi bilirsiniz tabii ki. O yüzden siz ne derseniz onu alacağım.
Baktım senin sorular bitmiyor, Mert'i çağırdım Birol. Bak ne diyor Mert:

"Şöyle diyeyim... Benim de ilk iki bilgisayarım NVIDIA + Intel'di ve yaşadığım sorunlardan yaka silker hâle gelmiştim. Üçüncü bilgisayarımda AMD + ATI'ye geçtim (ki şu anda ATI yok zaten biliyorsun) ve ilk anakartımın bozuk çıkması haricinde hiçbir sorun yaşamadım. Şimdi de bir AMD FX-8350 ve NVIDIA GeForce 550Ti'yi bir arada, gayet sorunsuz bir şekilde kullanabiliyorum (ekran kartı yardımı yapmak isteyenler için hesap numaramı verebilirim). İlk olarak şunu söyleyeyim, bu markalar arasında herhangi bir uyumsuzluk yok. AMD işlemci ile NVIDIA ekran kartını ya da Intel işlemciyle AMD ekran kartını kullanabilirsiniz sorunsuz.

"Peki Intel mi, AMD mi, NVIDIA mı? Bu sorunun cevabı çok karışık ve segmentten segmente değişiyor. Gereğinden fazla güçlü bir performans canavarı yaratmak istiyorsan Intel ve NVIDIA her zaman daha yerinde bir tercih. Ancak rahat rahat oyun oynatan orta yollu bir sistem toplamak istendiğinde, özellikle sunduğu fiyatlarla AMD daha tercih edilebilir bir marka diyebiliriz. Intel'in, genel olarak AMD'nin üzerinde olduğu en büyük konu da daha az güç tüketmesi ve daha az ısınması olarak karşımıza çıkıyor. NVIDIA'nın en büyük artısı ise sürücü tarafında. Her yeni güncelleme ile yapılan optimizasyonlar GPU'nun gücünü artırıyor, böylece ekran kartı daha geç güçten düşüyor. GeForce Experience için de, ortalama bir oyuncunun işini kolaylaştıran bir diğer güzel özellik diyebiliriz (cloud'dan indirdiği optimize ayarları oyunlara uyguluyor bu güzel yazılım).

"AMD kanadında bir tercih yapacaksan, özellikle işlemci olarak FX-8350'yi önerebilirim sana. Fiyatı uygun diyebilirim ve sağlam bir ekran kartıyla çok canlar yakıyor, bilgine."

Son olarak süper sistemde yok ancak ben ayrıca 120GB bir SSD almak istiyorum. Tavsiyeniz nedir?
Mert bu, hiç durur mu? Bu sorunu da o yanıtlıyor:

"Biraz araştırdım da, şu ürün pek çok işini görür gibi: bit.ly/194xV0q (HyperX 3K serisi, Ütopik Sistemimizin de gülü :) Sorun olursa direkt bana gel. Eren'i falan boşver hacı (şimdi bu cevabı Eren'e atıyorum. Benden bir daha haber alamazsan bil ki sorumlusu Eren'dir. Bu da böyle bilinsin)."

Biraz uzun oldu; kusura bakmayın. Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.
(Bu arada ilkinde yanlışlıkla donanim@oyungezer.com.tr'ye göndermişim. Onun için de ayrıca kusuruma bakmayın.)
Birol Oghan

Aslında doğru göndermişsin Birol. Donanım sorularını Organize Sanayi'ye göndermeniz gerekiyor

"Neymiş efendim: Kazık kadar olmuşum da hâlâ oyun oynarmışım!"





"O zaman bir duvar geçiyor önüme. Üzerinde 'gerçeklik' yazıyor."

çünkü. Hazır yerimiz varken hem seni hem de Mert'i misafir etmiş olduk Posta İdaresi'nde, o bakımdan hiç fena olmadı benim açımdan, o ayrı.

✉ İNSAN NİYE YAZAR?

Merhaba. Her ay şevkle ve heyecanla çalışarak hazırladığınız ve bize sunduğunuz bu harika dergi için teşekkür ediyorum. Oyungezer olmasaydı, yerini dolduracak başka bir dergi olabileceğini sanmıyorum. Çünkü Türkiye'de bu ekipten bir tane daha yok.

Motivasyonunuzun en büyük kaynağı nedir sizce? Sizi çok seven ve her ay sabırsızlıkla bekleyen okurlarınızı düşünmek mi, parçası olduğunuz takım içinde size düşen görevleri en iyi şekilde yaparak çalışma arkadaşlarınızı mahcup etmeme kaygısı mı, yazılarınızı yazarken hissettiğiniz haz ve kişisel tatmin mi, severek çalıştığınız bu işten para kazanmaya devam etmek mi?

Kişiden kişiye değişiyordur sanırım. Bir zamanlar bu sayfalarda okuduklarımın hayatımı ne derece etkilediğini biliyorum ve bu beni motive ediyor. Yazarken ne kadar zorlansam bile sonunda içime sinen bir yazı çıkardığımda bu beni tatmin ediyor. Maddi yönden büyük bir getirisi yok, ama sevdiğin işi yaparak para kazanabilmek lüks sayılır (sayılmaması gerekir). Her şeyin ötesinde oyunlara inanan insanlarız. Gelişmekte olan bir sektörden pay kapalım diye değil, gönül verdiğimiz bir dünyayı geliştirelim diye çabalıyoruz on yıllardır. Sonuç, iyi ya da kötü, ortada.

Bir ay boyunca emek veriyorsunuz ve mükemmele yakın bir sayıyı daha tamamlayıp okuyucuyla buluşmasını izliyorsunuz. Ardından yeni sayı için her şeye yeniden başlıyorsunuz. Yeni sayılar çıktıkça daha önceden yazdıklarınız, çoğunluk tarafından hızla unutulmaya başlıyor. Oysa yazıyı tamamladığınız zaman, ne de güzel bir yazı olduğunu düşünmüştünüz. Yazının kurgusu, yorumlarınız, esprileriniz ne kadar da başarılı olmuştu. Hatta zaman zaman eski bir yazınızı gururla hatırlarsınız, ama büyük ihtimalle sizden başka hatırlayan kimse olmadığını bildiğiniz için biraz hüzünlenirsiniz.

Tozlu raflarda kalmış sayıların yaşattığı nostaljidir bu. Ya da böyle mi olur gerçekten?

Dilediği ölçüde geri bildirim alamıyor insan, doğrudur. Bir de mesela yazdığımız dilin ve bastığımız kâğıdın getirdiği bir sınırlama var; dünyanın bir diğer ucundaki insana buradan ulaşamıyoruz. Ama yine de biliyoruz ki orada bir yerde birilerini gülümsetiyor, düşündürüyor, bilgilendiriyoruz. İnsanların genel bir huyu, rahatsız ya da şikâyetçi olmadıkları sürece ses etmiyorlar.

Daha yazacaklarım vardı, ama fazla yer işgal etmeyeyim, birazını da sonraya saklayayım. Hoşça kalın...
İlhami Yücel Aydın
İşgal serbest.

@oyungezer

@Euplotes iste gercek bir oyungezer okuru. Esprilerime ragmen beni seviyor. **(Berkan Cesur, @berkan_cesur)**

Oyungezer'in tasarımı yenilenmiş http://oyungezer.com.tr **(Ümit Büyükyıldırım, @umit2050)**

Tuvalet alışkanlıkları ve "küçük tuvalet kazaları"nı önlemeye çalışan bu yeni oyun hakkında bilginiz var mıydı? http://oyungezer.com.tr/haber/33604-bir-erkekler-tuvaleti-oyunu-mans-room-mayhem **(Sosyal Medya, @sosyalmedyatv)**

Aww yiss! Bu ayın oyungezer'i geldi! :3 pic.twitter.com/rlRehRfTtA **(Goodie's Manuscripts, @GoodSwordTR)**

@sametrnek oyungezer her zaman daha iyidir artık söylemiyorum bunu zaten gerçeklerin farkına varmışsın :) **(Lütfü İhsan Kurtoğlu, @likurtoglu)**

@oyungezer Gran Trismo konsol sattiran lokomotif oyunlardandir, ps4 arifesinde sadece ps3 'e GT çıkarmak ps4 'ü baltalamak gibi olur bence. **(Semih Güner, @GunerSemih)**

#oyungezer yüzünden duvarda boş yer kalmadı.. **(Dizza, @misterdizza)**

@oyungezer Canlı yayın çok güzeldi. İki saat nasıl geçti anlamadık. Tadı damağımızda kaldı. :) **(Burak Eken, @Burak_Eken)**

@oyungezer ekibi, en duyarlı siz çıktınız şu sektörde, tebrikler. **(Deniz Wasp, @DenizWasp)**

@oyungezer kac yildir takip ettigim dergiyi siyasi propoganda aracina donusturdunuz ya aferin size **(E.Emre, @Ekulac)**

✉ ARKHAM TIMARHANESİNDEN...

Merhaba Eren Abi. Buradan tüm Oyungezer ailesine selamlar. İki adet kısa sorum var ve Oyungezer okuyucularından bir ricada bulunacağım.

1) Arkham Origins'de multiplayer olacağına dair söylentiler var. Doğru mudur?

Söylentilerin olduğu doğru ki gayet de inandırıcı görünüyor, fakat henüz resmi bir açıklama yapılmadı. Çok oyunculu bölümünü geliştirelim derken tek kişilik kısmını aksatmazlar umarım.

2) Bir zamanlar Fur Puppies diye bir oyun vardı, ilerlemeli bir platform oyunuydu. Acaba oynayan var mı aranızda?

I-ıh. Facebook'taki beğeni sayısına (2) bakılırsa senden ve yapımcısından başka kimse oynamamış olabilir.

Neyse, bu soruları işsizlikten sordum. Mektubun asıl yerine geldim sonunda. Tüm Oyungezer okuyucularından ricam IMDb'nin sitesinden Dark Knight filmine 10 puan verebilir misiniz? Yazık, 6.'lıkta kalmış. Şu filmi bi' ilk beşe sokalım. Göktuğ Abi, sen de çevreni örgütler misin? :D Neyse, umarım mektubum yayınlanır. Yoksa hepinizi sessizce avlamak zorunda kalacağım.
Dark Knight EAE

Korkudan tir tir tir tir tir... Anlatabiliyor muyum? Tir tir tir tir tir...

✉ 私は日本語が好きです。

Merhaba Eren, nasıl gidiyor? Bu dönem Japonca dersi alıyorum ve

Gezenti — Cyko Kemal & Ethem Barış Öztürk



Bu ay içlerine doğmuş olacak ki iki okurumuz, birbirinden habersiz, Küba'daki Devrim Meydanı'nı ziyaret etmiş... Hasta la Victoria Siempre!

Mektuplarınız için adresimiz,
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Sen de yaz, sen de bir şeyler söyle.
Söyle sevda içinde türkümüzü,
aç bembeyaz bir yelken, neden
herkes güzel olmaz, yaşamak bu
kadar güzelken?





İdaresiz

Merhaba goyun alemi... Şunu soracaktım: Derginize gelirken önceden haber vermek; kek, pasta, börek, sakat at gibi muhteviyat getirmek gerekiyormuş. O zaman ben gelmesem olur mu?
Sevgi ile kalın, Ayşe ile ince. Eren muhteremi

Pek muhterem Eren,
Sakat dahi olsa, at her daim kabulümüzdür. Gelmezsen olur, ama ayıp olur. Unutmadan, Eren'in selamı var.
Sevgiler, Eren

oldukça memnunum. Pek işe yaramaz diyorlar ama Japonya ile alakadar olmadıkları için böyle demeleri normaldir. Sormak lazım kaç kişi Japonca biliyor diye.
Anadil olarak yaklaşık 125 milyon konuşanı var. Türkçeyle karşılaştırmak gerekirse, lehçeleri saymazsak, iki katı. Japonya demişken, geçenlerde izlediğim bir belgeseli paylaşayım. Bir süredir Japonya'da yaşayan yabancılarla oraya niçin gittiklerine, neyle karşılaştıklarına dair söyleşi yapmışlar ve ortaya çok hoş bir yapım çıkmış. İlginizi çekerse YouTube üzerinden izleyebilirsiniz (PetriStorlopare kanalı, "A Life in Japan").

Yaza dair ne planların var? Benim yazım staj ile geçecek ve belki biriktireceğim para ile sistemimi yenileyebilirim.
Yarım bıraktığım birkaç kişisel projeyi tamamlamayı planlıyorum. Zaman kalırsa birkaç çevrimiçi ders alacağım. Tatil mi? O da ne?

1- Kötü bir oyunla iyi bir oyunun fiyatının aynı olabilmesi ne derece adil?
İsteyen oyununu istediği fiyata satar, kendi bileceği iş. Belki de soruyu şu şekilde sormak lazım: Oyunlar yapımına harcanan kaynaklara göre mi ücretlendirilmeli, yoksa ortaya çıkan ürünün oyuncu gözündeki değerine göre mi? Humble Bundle örneğinde gördüğümüz üzere "dilediğin kadar öde" sistemi de gayet güzel işliyor aslında.

2- Steam'de oyun indirimlerinin yapılacağına yapımcı mı, dağıtımcı mı, yoksa Valve mı karar veriyor?
Bildiğim kadarıyla yapımcının doğrudan bir söz hakkı yok, indirimler Valve ile dağıtımcı arasında anlaşmalı olarak gerçekleştiriliyor.

3- Kitap okurken konsantre olamıyorum. Sürekli dikkatim dağılıyor ve hiç okumamışım gibi sayfanın sonuna geliyorum. Ne yapmalıyım?
Okuduğun zamanı ve mekânı değiştirmeyi deneyebilirsin. Daha aydınlık bir ortamda, daha zindeyken mesela. Ya da arkaya bir müzik açarsın. Tuhaf gelebilir ama ben Yüzüklerin Efendisi'nin bir kısmını kulağımda Iron Maiden'ın Virtual XI'ıyla, önümde ayçekirdekleriyle okumuştum. O zaman multitasking yapabiliyormuşum demek ki...

4- Akıllı telefon almak isteseydin hangi markayı tercih ederdin?
Marka bağımlısı olmadığım için hepsine şans verirdim. Ama örneğin Android kullanan telefonlar için yazılım güncellemelerini hangi markanın hangi sıklıkla yayınladığını da göz önüne alırdım.







Bunlar da sorulardı. Kendinize iyi bakın.
Alp Pektaş

"Her sorunun bir yanıtı, her *sorun*un bir çözümü vardır." *-Eren Okka, 1995*

✉ DİKKAT! ERGEN DUYGULAR İÇERİR

Selamlar Eren Abi. Dergiyi uzun zamandır alıp okumama rağmen bu size atacağım ilk postam ve yazım hatalarına olabildiğince dikkat ederek yazacağım. Derginin Posta İdaresi bölümünü ne zaman okusam gerçekten de okurla samimi bir ilişki olduğunu, bir sıcaklık, yakınlık olduğunu fark ediyorum ve gerçekten bu çok hoşuma gidiyor. İsterdim ki sürekli size bir şeyler yazayım fakat konu sıkıntısı çeken bir insan olduğumdan konu bulması da zor oluyor tabii. Konuya geçiyorum.

Lisede okuyorum, son iki senemde okulun tiyatro kulübüne girdim ve iki sene içerisinde iki tane oyun sergiledik. Çevremden gerçekten olumlu yorumlar aldım ve bu işi gerçekten sevdiğimi fark ettim. Ve dedim kendi kendime, bu işi yapacağım. Eskiden çok uzaklarda bir ışık gibi görünse de şimdi o ışığı biraz daha iyi görebiliyorum. Çünkü kafama koyduğum işi sevdiğimden ve her ne kadar hayal de olsa uğraşarak daha iyi olmaya çalıştığımdan ışık her gün daha da arttı. Şu anda hâlâ uzaklarda ama hissediyorum ki çok kalmadı ışığa varmama. Bazen dalıp gittiğim oluyor, kaptırıyorum kendimi. O zaman bir duvar geçiyor önüme. Üzerinde "gerçeklik" yazıyor. Duramıyorum, tosluyorum duvara. Her taşında ayrı bir şey yazıyor duvarın. Düşünceler, karmaşalar, endişeler, kaygılar... "Bana destek olan bir ailem var" diyorum ve bir taş devriliyor. "Yanımda olan arkadaşlarım var" diyorum ve bir taş daha... Her geçen gün bu duvarı bu şekilde yıkıyorum. Ya da yıktığımı hayal ediyorum. Bazen duvar tekrar güçleniyor. Taşları tekrar yerine oturuyor.

İşte o zamanlar kötü hissediyorum. Bilemiyorum ileride ne olacağını. Kaygılarım artıyor böylece. Belki de çok abartıyorum ileride seçeceğim mesleği. İkilemlerde kalacağım günlerden şimdiden korkmaya başladım diyebilirim. Vereceğim kararlar büyük ölçüde etkileyecek hayatımı. Belki de hiç etkisi olmayacak. Yapım gereği mi bu böyle fakat düşünmeden edemiyorum. Nasıl bir hayata sahip olacağım?

Büyüğüm olarak sana soruyorum Eren Abi, bu tür şeyleri fazla düşünmeli miyim? Kaygıları bir kenara atıp hayallerin peşinden giderken takılıp düşmek de istemiyorum. Kaygılarımı dikkate alıp hayali bir kenara bırakarak gerçeğin peşinden koşup mutsuz biri olmak da istemiyorum. Bana geri dönersen gerçekten mutlu olurum. Şimdiden teşekkürler.
Tuğrul Yanık

Sevgili Tuğrul,
Öncelikle bilmeni isterim ki taşıdığın bu kaygılarla hemen hepimiz elbet yüzleşiyoruz. İçinde bulunduğumuz şartlar, dünyanın neresinde yaşıyor olursak olalım, ideal değil. Ve elbette nerede ve kime doğduğumuz birçok şeyi değiştiriyor: Fırsatlar, eşit değil.

Kendimi "temkinli iyimser" veya "iyimser gerçekçi" olarak tanımlamayı severim. Bugüne kadar edindiğim kısıtlı bilgi ve deneyim sonucunda hayata karşı en mantıklı duruşun bu olduğuna karar verdim. Gün gelir değişir, mümkündür. Belki bir gün ben de kaygısızca yaşamayı öğrenirim. Ama o vakit dahi bunu başkalarına önerebilir miyim, bilmiyorum.

Sana somut olarak verebileceğim yegâne tavsiye şu: Ne yaparsan yap, hayalini tamamen terk etme. Tiyatroculuğun ne kadar emek ve özveri isteyen bir meslek olduğundan zaten haberdarsındır. Bu hayalini başkalarıyla paylaştıysan eminim "yap ama hobi olarak yap"çılarla da çoktan karşılaşmışsındır. O da fena fikir değil. Hayata dair önceliklerini iyice tartmadan karar verme ve her halükarda sorumluluğunu üzerine alman gerektiğini unutma. Sahnede görüşmek üzere, hoşça kal.

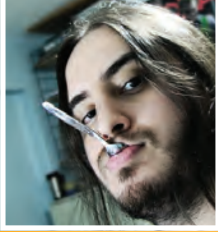
Yazılan her sözcüğün kaçınılmaz olana yakınsadığı yerdeyiz. Ertelemenin âlemi yok. *-Eren Okka*



PIXEL



KAFANI DAĞITIRIM SENİN!



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ

- **Red Fang, The Prodigy** konserlerine, One Love, Hi-Voltage festivallerine gidilir.
- **Megadeth, Alice in Chains, Dark Tranquillity, Queens of the Stone Age, Vampire Weekend** yeni albümleri dinlenir.
- **The Place Beyond the Pines, The Grandmasters,** Rüzgarlar filmleri izlenir.

Hepimizin kafa dağıtma amaçlı uyguladığı pek çok yöntem var şüphesiz. Kimisi uyur, kimisi spor yapar, kimisi daha çok çalışır, kimisi araba kullanır, kimisi sanat dallarına vurur kendisini, kimisi yemeğe... İşin kötüsü bu "yöntem" her daim geçerli olmaz. En azından bana olmaz. O yöntem bir süre geçerliliğini korusa da bir süre sonra bağışıklık kazandırır bünyeme ağrı kesiciler gibi; başka şeyler arar. Bu ay bunu bir kez daha farkettim. Ülke gündemine bakıyorsun; neresinden tutsan elinden kalıyor. Umut yok. Her sayfada, her fotoğrafta yüreğine bir çizik atan dingillik. Sosyal hayatına bakıyorsun; ondan da pek cacık olmuyor. Bir sinemaya, bir konsere gidebilmişsem şükreder kıvamdayım. Kitabıydı, dizisiydi, filmiydi, tiyatrosuydu, albümüydü, güzel oyunlarıydı desen zaten yetişecek gibi değilim, saldım gitti... İşte bazen sahip olduklarına değil de sahip olamadıklarına takılıp kafanı bir ton edebiliyorsun.

Dedim "Volkan ne yaparsın da geçer bu? Bak gençsin, güzelsin"... Üç bin yıldır girmediğim forumlara, sözlüklere dalayım, ter atayım dedim olmadı. Eski sevdiğim müzik gruplarına döneyim dedim yemedi. Eski sevgililere bakayım dedim, bulamadım bile! Tatil içinse erken. Ayranın bin türlüsü için para yok. Yemek desen yaz geliyor, tehlikeli. Dondurma desen Yaşar Usta uzakta. Karpuz desen çıkmadı. Son model oyunlar bile kafi gelmedi... Ama bakın çaresini buldum. Birinicisi; dostlarla bükülen iki lafın beli, ikincisi de MAME oyunları! "Jeton at" tuşunu 1'e ayarlayıp 100 tane Credits yazısını görünce ne derdim kaldı ne tasam sevgili okuyucular! Yani konu bir yerde "retro oyun" oynamak da değil. Görmek, daha başlamadan kazanmış olma hissine kapılmak da çözüyor bazı şeyleri. İlginç bir bünyem olduğunu söylemeye gerek yok sanırım.

Ama sizin söyleyecek bir şeyleriniz varsa (mesela "geçmiş olsun" gibi) Emre Sümer ve Ömer Akdağ askerden döndü! Ali'yi saymıyorum çünkü adam askerdeyken daha çok online gözüküyordu :) Buralar biraz daha renklenecek yani gelecek aylarda. Havuz suyunuz temiz olsun.

SİZ ÇİZİN, OYUN KENDİLİĞİNDEN OLSUN

Son yılların oyun dünyasında en yaygın trendlerden biri olan "kod yazmadan oyun yapma" kervanına bir yenisi daha eklendi. Sadece bölüm tasarımlarını hazırlayarak oyun yapmanızı sağlayan Pixel Press adındaki iOS programı, şimdiden oyun medyası tarafından epey sevildi. Geliştirme süreci için bir Kickstarter kampanyası başlatılan uygulama, bir kağıda bölüm tasarımlarınızı elle çizdikten sonra programa aktarmanızı sağlıyor ve aktarılan tasarım üzerinde oynama yapılarak dilediğiniz şekilde 2D oyununuzu oluşturmaya yarıyor. Oyun yapımına küçük yaştan başlayarak ilgiyi artırmayı hedefleyen oyun yapım programı için şimdiden binlerce dolar yatırım toplandı bile! !



EFSANE RETRO KONSOLLAR, SİZ DE BİRLEŞİN!

Gün geçmiyor ki retro oyunlarla ilgili bir başka uçuk icat ortaya çıkmasın. Bu seferki icadımız, seri üretime geçecek yepyeni bir konsol. Yeni dediğime bakmayın, bir o kadar da eski aslında! Bünyesinde NES, Super Nintendo ve Sega Genesis üçlüsünü toptan olarak barındıracak Super Retro Trio adlı konsol, Innex ve Retro-bit firmasının işbirliği ile 2013 yazında kullanıcılarıyla buluşmayı hedefliyor. 70$'lık makul fiyatını da hesaba katarsak, retro damarımızı kabartacak yepyeni bir oyuncağımız olacağını görüyor gibiyiz. Tasarımı ile de şimdiden oyun severlerden tam not alan Super Retro Trio, Game Boy Advance için bir uyarlayıcı aparat ile birlikte piyasaya çıkıyor. Yani o trio, aslında quadro olacak. Gönlümüzü fethettin Super Retro Trio!



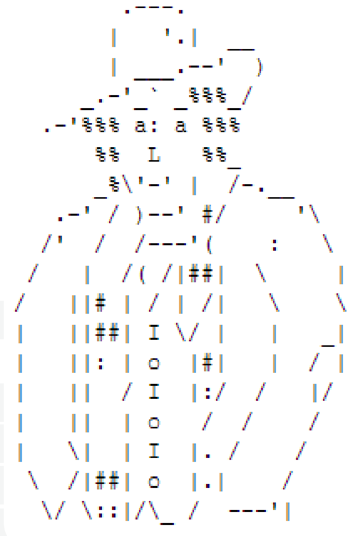
TÜM ATARİ KOLLARI, BİRLEŞİN!

Üzerinden yıllar geçse de bazı alışkanlıklar insanın peşini bırakmıyor, hatta giderek çılgın bir hal alabiliyor. Adını x2Jiggy olarak belirten bir teknoloji sevdalısı, bu zamana kadar Atari 2600 için çıkmış tüm standart ve alternatif oyun kollarını tek bir cihazda toplayarak o çılgınlıklardan birine imza attı! Atari Combo Controller adındaki bu ürün klasik tek tuşlu joystick günlerini yaşatırken bir yandan da klavye ve pedal gibi alternatif araçları aynı aparat üzerinden kullanmanızı amaçlıyor. Pacman ve Missile Command oynamak için rutin olarak Atari'sini kullanan bu mucit, Breakout'u paddle joystick olmadan oynayamadığı için bu projeye giriştiğini ve şimdilerde kafasının rahat olduğunu da iletmeden geçmiyor.



ŞEKER GİBİ BİR OYUN: CANDYBOX

İnternet tarayıcısı oyunlarının neredeyse bilgisayar oyunu grafiklerine eriştiği bu devirde, böyle eski toprak yapımlar görmek ruhumuzu okşuyor doğrusu. Kısa bir süre içerisinde sosyal medyada yaptığı büyük etkiyle birlikte çılgınlığa dönüşen CandyBox, ASCII formatta oynanan yazı tabanlı bir oyun. Şekerleri yiyerek ya da yere atarak başladığınız macerada, lolipop çiftliği kurmaktan epik şeker savaşlarına kadar ne ararsanız bulabiliyorsunuz. Oyungezer çalışanları arasında da kısa sürede rekabete dönüşen CandyBox'ın başında sürekli olarak durmanıza gerek yok, arkaplanda çalıştığı sürece şeker üretimi sürdüğü için "arada bir" baksanız da yetiyor. Ama oyun öyle bir bağımlılık yapıyor ki bunu başarabilene aşk olsun. Denemek isteyenler için link; candies.aniwey.net



N+ 2.0

Eskiden de eski "çöp adam" geri döndü!

Tamam, o kadar da eski bir yapım değil **N**, ama heyecandan konuyu abartmak istedim. 2005'te çıkan bu bağımsız oyun, hatırlatmak gerekirse, N+ olmuş ve Xbox'a, Nintendo DS'e ve PSP'ye gelmişti. Metanet Software'in geliştirdiği oyun o dönem pek çok ödül toplarken de üretime devam etti. Oyun inanması zor ama 500 bölüme ev sahipliği yapıyordu ve bunların hiç biri "sallamasyon" değildi. Giderek zorlaşan bölümlerde iş bir noktadan sonra "oturup düşünmeye" kadar geliyordu.

Eğer bu zor platform oyun janrının Super Meat Boy'un icadı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. N bu konuda bir numaradır; benim halen geçemediğim bölümleri mevcuttur öyle diyeyim! Kendisinin bu ay bu köşeye konuk olma nedeni de N+'ın **2.0 güncellemesi** ile geri dönmesi. Aslında oyunun devamı çıktı desek hiç de yanlış olmaz ama geliştiricileri böyle uygun görmüş. 2.0 güncellemesi oyuna 100 yeni bölüm ekliyor arkadaşlar. Evet 100 adet bölüm! Yapımcıları bununla da yetinmemiş. Hesap Sistemi getirmiş. Ücretsiz bir şekilde N veritabanında bir hesap açıyorsunuz. Buna neden ihtiyacım olsun diye düşünüyorsanız, bilin ki oyuna bir de bölüm editörü eklenmiş! Yani kendi bölünüzü yapabilirsiniz. Bu paylaşabileceğiniz gibi hesabınızda da saklayabilirsiniz tabii ki. Bölümleriniz ne kadar iyi olursa o kadar fazla rate alıyor ve dereceye giriyor. Güzel bir sistem. Arcade modu için usta oyuncuları ilgilendiren kısımsa eski FUN-lockables'lar geri dönmüş. Ekstradan açılan bu bölümler saç beyazlatacak cinsten, usta değilseniz bakmayın bile. Son olarak da bu versiyonda oyuna iki kişilik co-op imkanı getirilmiş. Klavyeden tuşları ayarlayıp tek ekrandan co-op şeklinde oyunu oynayabilirsiniz. Sistem şu anda açık betada, siz bu yazıyı okurken beta süreci kapanmış, asıl versiyon çıkmış bile olabilir. Kara ninja ile hasret gidermek biraz sinirleri yorsa da hala hiç fena fikir değil.

İnternet üzerinden oynamak isteyenler: http://bit.ly/175tEJl

PC'ye indirmek isteyenler: http://bit.ly/11zkaDP







UNUTULMAZ SERİLER

KANLI GÖZLER KULÜBÜ

SENSIBLE SOCCER

Köşemizin değerli kombine bilet sahipleri, bu ay istedim ki hem hepimiz hem de oyun tarihi için oldukça hassas bir konuya değineyim, ayrıca da kelime esprisi yapabileyim. Çünkü şimdiki ilkokullular bilmez Sensi nedir, futbol oyun tarihindeki yeri neresidir... Adamlara daya PES'i, daya FIFA'yı, oh ne ala memleket!

Oldukça hassas bir firma olan Sensible Software (Allah'ım Sensible'la ilgili kelime esprisi yapamadan duramıyorum, n'olur yardım et bana) tarafından 1992'de geliştirilen ve topu topu bir diskete sığan ilk Sensible Soccer, büyük bir devrim yapmasının yanı sıra bugünkü çoğu futbol oyununun arsızca kullandığı bir ton öğenin de yaratıcısı oldu. Öyle ki, abartısız dünyanın dört bir yanından, en ufak liglerden tut en dandirik milli takımlara kadar teker teker doğru kadroları farklı oyuncu istatistikleriyle içeren oyun, daha futbol türü simülasyona teğet bile geçemezken oyunculara müthiş bir menajerlik ve ince oyun taktikleri şansı sundu. Bu oyuncular için kanlı gözler anlamına geliyordu.

Merak etmeyin atlamış falan değilim, tabii ki seriyi en ilginç kılan özellik; şimdi yön tuşları hariç 8 buton bile yetmezken sadece tek bir tuşla oynanabilmesiydi. Tuşa basış süremiz pas mı yoksa şut mu olacağını belirliyor, yön tuşlarıyla yön veriyor (biliyorum çok aşikar oldu), gene aynı butonla savunma yapabiliyorduk. Ustalaşınca maçı adeta harikalar sirkine çeviren, orta-kafa-gol için bile adama taklalar attıran, zamanı için 10 numara bu sistem, tepeden kamerasıyla beraber serinin de imzası haline geldi. Bu da yine aynı oyuncular için sayısız kırık joystick anlamına geliyordu.

Sevgili Sensi'ciğimiz 2000'lere kadar sarı-kırmızı kartlar, saha içi hakem gibi şimdi komik sayılabilecek geliştirmelerle bir şekilde varlığını sürdürdü ki adamlar oyuna 3-5 değişiklik yapıp farklı oyun olarak satmaktansa eski versiyonunu disketle beleşe update edecek kadar sağlamdı, Behzat Ç.'ydi (bkz. Sensible Soccer: European Champions: 92/93). Lakin işin raconu piyasayı dolduran FIFA gibi simülasyonlarla tamamen değişti ve toplam 15 civari oyunun ardından seri tarihe gömüldü. Ama seni gömelim tarihe desem ona da sığmazsın be Sensi... **-Emre Sümer**









DAN HIBIKI

Biraz Capcom, biraz SNK, bolca avanaklık

Kim derdi ki sadece rakip firmanın oyunuyla dalga geçmek amacıyla oyuna eklenen, yapımcısı tarafından açık ara en güçsüz karakter olarak damgalanan ve oynaması neredeyse imkânsız olan bir karakter yıldızlaşsın! Beklenmedik şekilde en sevilen karakterlerden biri haline gelen, hatta rakip oyunun sevenleri tarafından bile bağırlara basılan Street Fighter kahramanı Dan Hibiki'den bahsediyorum.

Dan'in en az kendisi kadar absürt olan öyküsü ilk Street Fighter Alpha'nın çıkışına kadar dayanır. SF2'nin rakiplerinden Art of Fighting'e tepki olarak doğan Dan, saçını ve karakterini Robert Garcia'dan, kıyafet, taunt ve aduket'lerini de Ryo & Yuri Sakazaki kardeşlerden almış. Ama bana sorarsanız tip olduğu gibi Steven Seagal'dan aşırtma (hatta OGZ Casting Ajansı'na da başvururum, hiç affetmem). Öylesine şahsına münasır bir adamdır ki Dan, Marvel Super Heroes vs Street Fighter'da haduket olarak imzalı resimlerini atmış, kendi geliştirdiği Saikyo-Ryu ("en harika teknik" anlamına gelir) ile dayak yemedik karakter bırakmamış ve babası Go Hibiki'nin katili olan Sagat'ı yenebileceğine kendisini inandırmayı başarmıştır. Yalnız bir de Sagat'ın gözünü çıkartan kişinin Dan'ın babası olduğu da hatırlatayım cips paketi arkası bilgisi bağlamında.

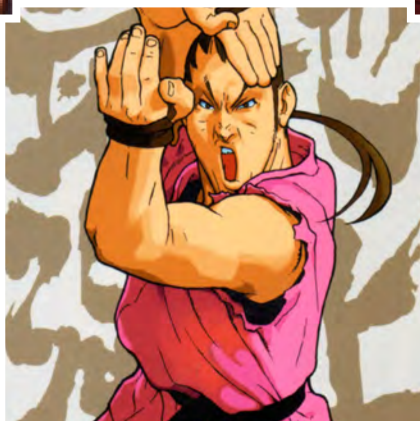
Tabii ki yıllar içersinde oyuncular arasında kazandığı inanılmaz popülarite ve şöhret, kendisinin nihayetinde tel tel döküldüğü sayısız oyunun ardıdan düzgünce oynanabilir bir karakter olarak SF4'e dahil olmasını sağladı. Hatta kendisini SF x Tekken'de de görecektik ama oyunun yapımcısına göre büyük ihtimal Kazuya olan bir Tekken karakteri tarafından ölesiye dövüldüğü için oyunda yer alamadı. Kazuya pek zorlanmamış olsa gerek.

Oyun tarihi bir daha en büyük ölüm hareketi olarak yerde taklalar atarak ardı ardına taunt'lar yapan, babasını bile silah olarak kullanan (bkz. Pocket Fighter), Blanka'yla kanka olabilen başka bir karakter görür mü bilemiyoruz ama zaten ondan başkasına yakışacağını da sanmıyoruz. "Dövüş sanatından (Art of Fighting) nefret ediyorum ama dövüşçülerin kralı (King of Fighters) olacağım" demesine rağmen biz SNK'cıların bile canıdır o. Yürü be Dan, kim tutar seni!

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: 25 Kasım
Yaratıcı: Capcom
Seslendiren: Jan Robson
Mesleği: Dayak yemek, hareket çekmek, yüzsüzlük
Favori Platformları: Arcade, PS2



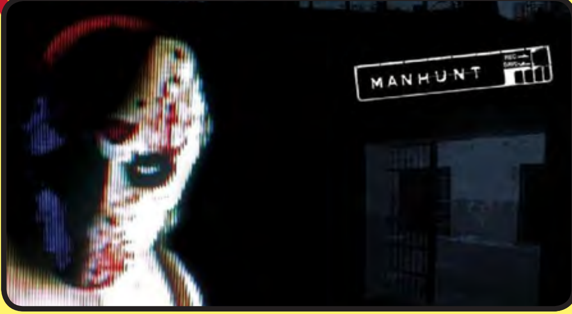




PSN & XBLA

PSN

XBLA



MANHUNT

Dexter, Karanlık Yolcusu'nu Bu Oyunla Dizginleyebilirdi

Acımasızlığın tarihine dair bir başyapıt arıyorsanız, kesinlikle başvurmanız gereken yakın dönem kaynaklardan biridir Manhunt. Call of Duty yüzünden adam öldürüldüğünü bas bas bağıran medya, kim bilir bu oyunun varlığından haberdar olsa nasıl bir yaygara koparırdı. Bir PlayStation 2 efsanesi olan bu Rockstar yapımı, idam masasından "tek bir şart ile" kurtulduğumuz bir karakterin, aldığı emirler doğrultusunda çıktığı acımasız "insan avlarını" konu alıyor. Sadece lafta değil, Manhunt öylesine acımasız ve psikopatlık çizgisine yakın bir oyun ki, Rockstar'ın sonradan GTA serisine miras bıraktığı psikopatlık bunun yanında komik kedi videosu gibi kalır. PSN'deki diğer seçenekler arasında fazlasıyla öne çıksa da siz yaşınız tutmuyorsa uzak durmaya bakın. Bakalım önümüzdeki günlerde bir ihtimal de olsa medyadan yeni vızıltılar duyacak mıyız? -

Platform: PlayStation 3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 12 Mayıs
Yapımcı: Rockstar
Oyuncu Sayısı: 1



DOUBLE DRAGON 2 - WANDER OF THE DRAGONS

Ejdere Makyaj

Oyuncuların, arcade devrinden geriye kalanlara gösterdiği saygının hiçbir şekilde kaybolmaması hep dikkatimi çekmiştir. Artık o arcade makinaları çevresinde nasıl güzel anılarımız olduysa, bir gün olsun hakkında kötü konuşmak gelmiyor içimizden. Gravity tarafından geliştirilen "yeniden yapım" kategorisindeki Double Dragon 2 için de durum aynı. Yapımı iki yıl kadar süren oyunun aldığı notlar pek iyi olmasa da klasik Double Dragon'u üç boyutlu grafiklerle karşımıza çıkaran Gravity, sırf bu değişimi görmek isteyenleri cezbetsem yeter diye düşünmüş. Üzerine bir iki bir şey ekleseler daha çok sevindirdik tabii. Oyun şimdilik sadece XBLA üzerinden satışa sunulmuş durumda. Belki diğer platformlar için çıkacak kadar para toplarsa eli yüzü düzelir.

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 5 Nisan
Yapımcı: 800 MP
Oyuncu Sayısı: 1

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Bir atari salonu... Street Fighter 2'nin ilk çıktığı günler... Henüz kimse aduket nedir bilmiyor...

TUĞBEK: Ahahah! Yine kazandım! Alma işte yeni ceton, boşuna harcama yemek paranı.
SİNAN: Yenecem seni! Yeneceeeem! Abi bana 10 ceton ver!
ATARİCİ: Emin misin dostum? Bugün yeterince oynadın bence, ha, ne dersin?
SİNAN: Ver dedimmm!
TUĞBEK: Aç kalacaksın, alma artık başka ceton, yenemezsin beni!
SİNAN: Susss! Çekilll! [Jeton atar]
SF2: HERE COMES A NEW CHALLENGER!
TUĞBEK: Gel bakalım abinin kıllı göğsüne :)
SİNAN: Mhhhs... Mhjmzm...
TUĞBEK: Oha oha nabıyon?
ATARİCİ: Şşş! Çocuk! O kadar hızlı çevirme kolları, tuşları kırıcan yavaş!
SİNAN: Zmmnınınz! YeneCEEEEM!
TUĞBEK: Aha o ne? Nası buz attın la elinden?
SİNAN: Alll! Bunu da alll!
TUĞBEK: Oha ya oha ya! Arka arkaya atmaya başladı!
SİNAN: Ahaheey! Sağlı sollu, nasılmış Tuğbek efendi? Sen Çinliyle depdepdep yaparken iyiydi di mi?
TUĞBEK: YOOOOO!
SİNAN: Ehehehe, sen gidip jeton alma bence, hayatta yenemezsin artık b...
GÜDÜK GENÇ: Biladel, senin yerine oynuyum mu?
TUĞBEK: Eeeiii, ama ben...
ATARİ SALONU GÜDÜK GENCİ: Ver bir ceton yeneyim şu uzunu.
ASGG: Ver lan!
TUĞBEK: A.. Al abi...
ASGG: Ha şöyle. Uzun, sen de nası atıyon lan o buzu, göster şimdi
SİNAN: Göstermem!
ASGG: APUAA! (dirsek)
SİNAN: Beyle beyle atıyon abi...
ASGG: Haaaııı! Eyiymiş, şimdi git bana kola al
SİNAN: Eme?
ASGG: Ar yu ket?

KUŞAK ÇATIŞMASI
7 JENERASYONUN EN İYİSİ VE EN KÖTÜSÜ

Çok eskilere değil, çocukluğunuza kadar gidin. O günlerin oyunlarını, aldığınız tatları hatırlayabildiğiniz kadarıyla bir yad edin. Her şey ne kadar da değişmiş, değil mi? Bir göz açıp kapama öncesinde objelerin piksellerini sayarken, şimdilerde gerçeğini sanalından ayıramıyoruz. Bunun yanında oyunlar artık hobi olmaktan çıkıp hayatımızın rutinine işleyen bir nane haline geldi. Üstelik bunlar olurken yedi oyun jenerasyonunu bitirdik, sekizinci de yolda. Yolda derken, burnumuzun dibinde... İşte, hazır herkes yeni nesil hakkında konuşurken, biz de Piksel olarak boş durmayalım dedik ve tarihin gördüğü en iyi ve en kötü nesillere bakmaya karar verdik. Bu dosyamızda; "nerede o eski pikseller" diyerek dedelerinizin bayram sevgisine empati yapmak serbest! - BERKAN CESUR

MAVİ KÖŞEDE: İKİNCİ JENERASYON (1976-1983)

Pong'un dünyayı kasıp kavurmasından çok da sonrasına gitmeye gerek yok. İlk neslin göz açıp kapayıncaya kadar bitişi ve sonrasında sektörde hissedilen "gelişme" ihtiyacı, oyun severleri ve oyun yapımcılarını beklenti ve heyecan içine sokmakta gecikmedi. Sektördeki boşluğu gören yatırımcılar, döneme göre "kolay" gördükleri bu işe öyle iştahla giriştiler ki... Bu, oyun sektörünün zenginliği açısından iyiye yoruluyor çünkü neredeyse oyuncuların beklentilerinden bile çok oyun çıkmasını sağlıyordu ama bir yandan da tamamen her şeyi batırıyor ve video oyunlarının kontrolsüz bir şekilde gelişmesine yol açıyordu. Sonu kötü bitecek ve neredeyse oyun sektörünün başlamadan bitişine neden olacak kadar ağır düşen o jenerasyonun adı Albert Eins… ikinci jenerasyondu!



1976 yılında Fairchild Channel F'in üretilmesi ile başlayan bu çağ, günümüz konsollarının her bütçeye hitap etmediği düşünülürse, sadece 170$'a sahip olabileceğiniz bu konsol ile parlak bir başlangıca sahip gibi görünüyor. İlk programlanabilen ROM kasetlere sahip bu konsol, henüz kimlik arayışındayken kargaşa da başlamıştı. Fairchild'ın izini takip eden Atari 2600, Magnavox Odyssey ve Intellivision'ın da sahneye çıkışıyla birlikte şimdiden konsol savaşları başlamış ve eskiye rağmen çeşitlenme gösteren oyunlar meydanı doldurur hale gelmişti. Sonunda Pong'un varyasyonlarından kurtulan oyuncular da bu gelişmelerden fazlasıyla memnundu, en azından satış rakamları böyle söylüyordu. Oyuna ve oyunculara olan ilginin artması sayesinde yeni yazılımcı bulma sıkıntılarını da hızla gideren firmalar, artık hem ev konsolları hem de arcade makinaları için oyun geliştirebilir durumdaydı. Hem de Pong ile uğraşmamak gibi bir çılgınlık eşliğinde! (Çılgınlığa bakar mısın…)

JOYSTICK DEDİĞİN TEK TUŞLU OLUR!

Hızlı market girişimleri sayesinde piyasayı domine eden Atari 2600, o günlerde piyasaya

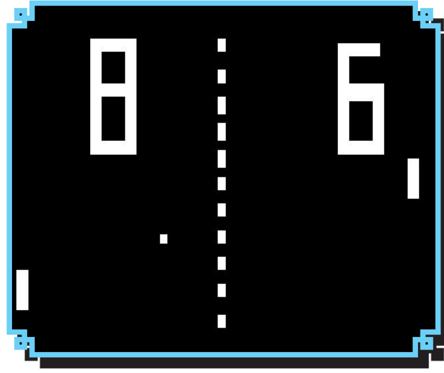


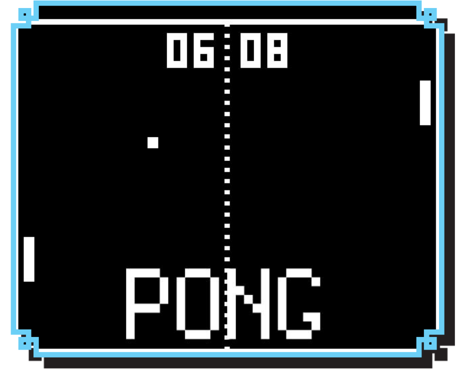
sunduğu bir ürünün 2013 yılında bile sepya efekti eşliğinde Instagram'da paylaşılacağını nereden bilebilirdi? Farklılık peşinde olan firma, bir döneme imzasını atacak ürününü tanıttı; 8 yöne hareket imkânı sağlayan tek tuşlu joystick! Piyasanın henüz dutluk olduğu evrede böyle yenilikçi bir ürünle çıkagelen Atari, elbet yeni ürünlerinin yanında bir dost daha getirecekti; rekabet! Diğer konsol firmaları da daha henüz oluşma basamaklarının başındaki bu sektörde yer etmek için akla gelebilecek en ilginç tasarımdaki joystick ve oyun araçları ile boy göstermeye başladılar. Bunun sonucunda numaralı butonlar, günümüzün farelerini andıran gamepadler ve analog oyun kontrolleri gözükmeye başladıkça, firmalar, aslında yıllar sonrasında bile kullanılacak olan teknolojilerin adını sektörün bebek kulaklarına fısıldıyordu.

Her şey bu kadar parlaktı madem, biz neden en

kötü jenerasyon olarak ikinciyi seçtik? Aslında hiç de parlak bir dönem değildi, biz önden iyi şeyleri söyleyelim de içiniz kararmasın istedik. Artık perdeyi aralayıp "plansız yerleşme" illetinin, sadece İstanbul'a ait olmadığını, hatta bir dönem koskoca oyun sektörünün canına nasıl kast ettiğine bakalım…

Birbirinden garip oyun konsollarına ve acayip joysticklere sahip olmak herkes için ilginç bir deneyim olabilirdi ama hem sektörün hem kullanıcının deneyimsizliği sebebiyle donanımsal ve ekonomik sorunlar ön plana çıktı. Aceleyle hazırlanan ürünlerin ergonomik açıdan bolca fire vermesi, kontrol araçlarının konsollara kablo ile bağlı ve çıkarılamaz olması, bunların yanında bir de bu araçların fiziksel olarak hasar almaya epey müsait olması, yeni konsol gördü mü heyecandan başı dönen insanların bile hevesini kursağında bırakıyordu. Bunun yanında dönemin ihtiyaç duyduğu grafik kalitesinin de karşılanamayışı, hem sürekli olarak niteliksiz oyunların türemesine yol açıyor, hem de yeni bir sektörün bu hızı kaldıramadığını kanıtlıyordu. Sersefil grafik kalitesi bir yana, donanımsal olarak yetkin olamayan bu konsollar renk zenginliği açısından da sınıfta kalıyordu. Bu dönemde devreye giren Vectrex sistemi her ne kadar arcade makinalarında grafik kalitesini biraz olsun iyileştirdiyse de, tüm oyun sektörünü kurtarmaya yetecek gibi değildi.





Konsollar öyle bir 2. nesil geçirdi ki az kalsın kapıya kilidi vurup gidecekti, biz de bugün hâlâ kumda oynuyor olacaktık

İlk el konsolu olan Milton Bradley Microvision ve sonradan bir efsaneye dönüşecek Sega'nın ilk konsolu SG-1000'in çıkışı da bu döneme rastlıyor işte. Fakat iki konsol da başarılı olamadı ve gelecek nesillere ilham veren saygıdeğer teknolojiler olarak müzenin yolunu tuttu. Ama keşke sorunlar bununla kalsaydı, 1983'e gelindiğinde oyun dünyası dönülmez akşamın ufkundaydı, vakit çok geç olabilirdi! (Arkada bir gerilim müziği…)

BİR JENERASYONUN SONU VE KRİZ

Yazının başlarında da belirttiğimiz gibi, bu dönem yeni bir teknolojiyi içermesine rağmen, ilginç bir şekilde ucuza mal edilen ve kullanıcıların kolayca erişebildiği ürünlerden oluşuyordu. Oyunların basitliği, geliştirmelerin kolayca uygulanmasını sağlıyor, oyun üreticilerinin daha bir projeyi bitirmeden diğerine atlayabilmesi için zaman boşluğu üretiyordu. Ama bu hız o kadar da iyi bir şey değildi, nihayetinde beklenen son geldi, oyun sektörü dört bir koldan bir krizin içine sürüklenir halde buldu kendini.

O zamandan bu zamana amaçlar ne kadar değişmiş tartışılır ama oyun yapımının henüz kalifiye bir iş olmaması firmaların sadece para için bu sektöre girmesini kolaylaştırınca, oyun bolluğunun çöplüğe dönüşmesi de kaçınılmazdı. Hatta Quaker Oats isimli bir yulaf ezmesi firmasının US Games olarak adını değiştirip Atari 2600'e oyun çıkardığını söylersek durumun vahimliğini anlamanız eminim kolaylaşacaktır. Şaka değil! Bu kalabalığın getirisi olarak hem ekonomik anlamda "oyun" kavramına alışık olmayan ülke piyasaları durumu kaldıramadı, hem de kullanıcılar kaliteli oyunu bu bolluk arasında fark etmekte zorlandı. Yulaf ezmesiyle video oyunları bir tutulunca, oyun dükkanlarının ne satacağını bilememesi, hangi oyunu vitrine hangi oyunu arka raflara kaldıracağını şaşırması beraberinde bir sorun daha getirdi; kalabalıktan dolayı kontrolden geçemeyen ve müstehcen içeriğe sahip oyunlar, çocuk oyun severlerin ellerine geçiyor, şimdilerde her silahlı olayda oyun sektörünü suçlayanlar ile aynı düşünceleri paylaşan dönem insanlarının ekmeğine yağ sürüyordu. Kısacası, oyun sektörü hem finansal olarak çöküşe sürükleniyor, hem de yıldızının henüz parlamadığı bir evrede sempati kaybediyordu.

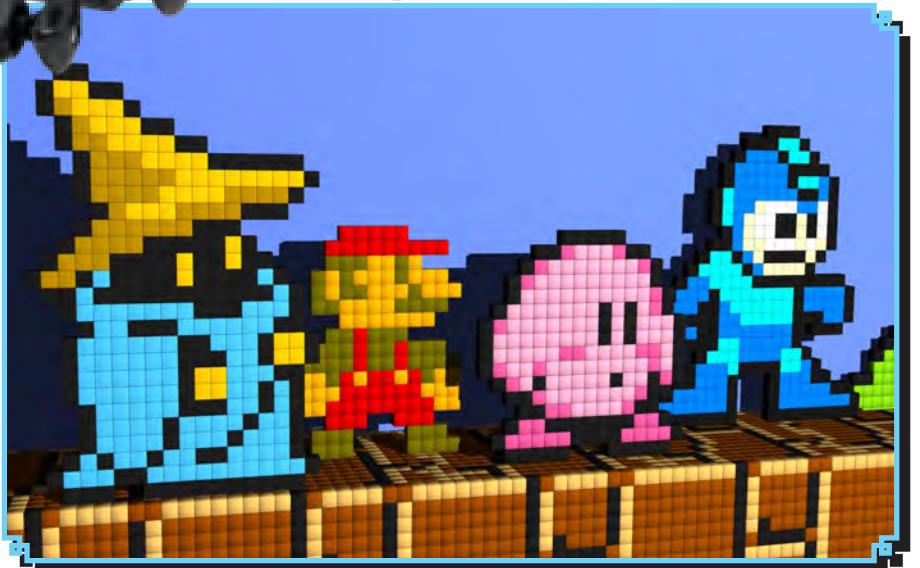


Ev bilgisayarlarının geliştiği bu dönemde, video oyun konsollarıyla sürekli olarak karşılaştırılmasına da değinmezsek olmaz. Kullanıcıların henüz oyun seçemediği bir evrede, bir de konsolları tercih etmemeleri için yeni bir sebebin ortaya çıkmasının, oyun sektörüne nasıl bir darbe vurabileceğini varın siz düşünün…

Atari'nin sektörü %80 gibi yüksek bir oranla domine ettiği bu evrede, hiç sorun yokmuşçasına bir de korkunç öngörü hataları da yapılınca kaosun boyutu iyice arttı. O dönemde görülmemiş bir olay olan "film oyunu" olgusu, E.T. ile gerçeğe dönüştürülüyordu. İşin içinde Steven Spielberg ve Warner gibi büyük isimler de olunca iyice havaya giren Atari, yükseklerden uçarak E.T. için 5 milyon adet oyun kartuşu üretti. Ve yalnızca 1.5 milyon kopya sattı. Bu hesap hatası hem maliyet sebebiyle firmaya büyük zarar verdi, hem de dünyanın en kötü oyunlarından biri olarak anılan E.T. sebebiyle az kalsın tüm bir oyun sektörünü batırıyordu.

Özgür iradesini kullanarak kendi kendini yiyip bitiren ikinci jenerasyon kabusunu sona erdirecek şey 8-bit teknolojisiydi. Artık sahne Sega ve Nintendo'nun çatışmasına hazırlanmalıydı! Mario, prensesi kurtarmak için çoktan yola koyulmuştu.





KIRMIZI KÖŞEDE PARLAYAN DEV:
BEŞİNCİ JENERASYON (1993-202)

İÇİNİZ YETERİNCE karardıysa, siz "lanet olsun atomuna da, fiziğine de" deyip sayfayı terk etmeden biz konuyu değiştirelim: Oyun tarihi şüphesiz kötülerinden çok daha fazla sayıda iyi anıya sahip. Çoğumuzun çocukluk ve gençlik yıllarını bulacağı bu jenerasyonda, hâlâ kullanmakta olduğumuz konsolların ilk tohumlarının atılmasının yanında, belki de en büyük değişimlerden biri olan grafiksel devrimi de geldi. CD'lerin altın çağını yaşadığı bu dönem, Sony için bir milat olmakla kalmadı, şimdilerde sekizinci jenerasyonu bizlerle buluşturacak kimselerin, bugün oturdukları koltukları kazanmalarını da sağladı.

Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo 64 ve Game Boy Pocket gibi oyun tarihinin köşe taşı olan konsollarla tanıştığımız bu dönem, bizleri daha önce hayal bile etmediğimiz öyle şeylerle tanıştırdı ki hangi birine şaşıracağımızı bilemedik. İlk PlayStation'ın grafiklerini gördüğümde düşen alt çenemi toplatmak için saatler süren bir ameliyata girmek zorunda kaldığımı biliyor muydunuz mesela? Eminim o günleri hatırlayan herkesin böyle hayali bir anısı vardır. Üç boyutlu oyunların ilk altın çağını yaşadığı bu dönem, Virtua Racing ve Star Fox gibi oyunlar sayesinde eğlencenin dibine vurmakla kalmıyor, birçok oyun yapımcısının da 2D oyunları terk edip 3D'ye geliştirme yapmasının önünü açıyordu. Özellikle ilk başta Saturn için çıkıp daha sonra PlayStation'da boy gösteren Tomb Raider ile hatırası olmayan çok az insan vardır, bilirsiniz.

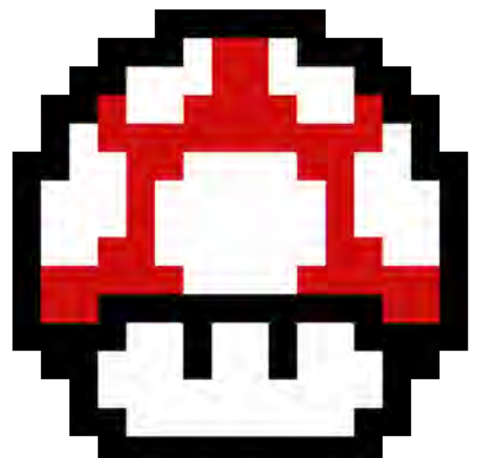
CD VS KASET

Sony'nin Philips ile yaptığı sorunlu ve tamamlanamamış CD anlaşması büyük bir karın ağrısına dönüşünce, aynı şeyleri yaşamak istemeyen Nintendo, Nintendo 64 sistemi için devir ne kadar değişse de kaset fikrinde ısrar ediyor, bunun hem oyun yükleme sürelerini kısalttığını hem de korsanı engellediğini savunuyordu. Ama Nintendo'nun yanıldığı bir nokta vardı; kaset üretimleri şaşırtıcı bir şekilde CD'ye göre hem daha pahalı, hem de daha zahmetliydi.

Bu konuda firmalarla birlikte oyuncuların da fikir ayrılığına düştüğünü söyleyebiliriz. Geçiş evresinde, kafası karışık olan tüm oyuncular, CD mi yoksa kaset mi daha iyi karar veremiyor, belki de pek umursamadıkları için önlerine hazır olarak ne getiriliyorsa onu yiyorlardı. Kaset teknolojisinin CD'ye karşı tek avantajı yüklenme süresiyken, CD her ne kadar baskın çıksa da, geçiş sanıldığı kadar kolay olmayacaktı.

Nintendo tüm teknoloji planlarını değiştirmek için erken olduğuna karar verip CD teknolojisine yanaşmayı reddetse de, oyun dünyası onların öngördüğünden biraz daha hızlı şekilde dönmeye devam ediyordu. Oyunların ses, görüntü gibi dosyalarının abartı büyüklüklere ulaştığı, az yer kaplayan oyunlara burun kıvırmaya başladığımız zamanlardaydık artık. Nintendo'nun en büyük düşmanı veri büyüklükleri iken, kurşun tam da bu cepheden gelince işler değişti. Tam bu sıralar çıkışı planlanan ve dönemi kökten bir teknoloji değişimine tabi tutacak olan Final Fantasy VII, önce Nintendo 64 için geliştirilip, boyutsal olarak kaset limitlerini aşınca CD kullanan PlayStation'a çıkmayı tercih etti. Böylece kaset meselesi de kendiliğinden kapanmış, CD teknolojisinin önünde hiçbir engel kalmamış oldu. PlayStation ilk büyük galibiyetini kazanmıştı. Sony'de yüzler gülüyordu.

Fazladan birkaç megabyte'lık veri depolama kapasitesi, devasa bir kapı açtı...







Sony'nin ezici PlayStation başarısı, elbette sadece oyuncuların değil tüm oyun geliştiricilerinin de ilgisini çekiyordu. PlayStation için oyun üretme yarışının başlamasıyla birlikte yaratıcılıktan yoksun fikirlerin piyasaya doluşması gibi bir tehdit de yükseliyordu. Ama işler o kadar iyiye gidiyordu ki, bu kısmı durup tartışacak zaman yoktu, ayrıca gıcır gıcır 3D teknolojisi sayesinde kullanıcıları tavlamak hiç de zor değildi. Neyse ki Sony geçmiş kuşaklarda yaşananları unutmadığını gösterdi; üretimden ekonomik yönetime kadar büyük bir başarı skalası yakalayarak ilk defa bir ev konsolunu 100 milyon satış rakamına ulaştırdı. Bu dönemde en önemli rakiplerinden biri olan Sega Saturn'ün sadece 10 milyon sattığını da belirtelim ki Sony'nin vardığı nokta daha net anlaşılsın.





Üç boyut teknolojisine farklı bir bakış açısı getirmek isteyen Nintendo, rakip olarak Virtual Boy ile piyasaya çıksa da, gerek ergonomi sıkıntısı gerekse de bu alışılmadık üç boyut gözlüğü henüz doğru düzgün optimize edilemediği için baş ağrısı gibi şikayetlere neden olduğu için istediği başarıyı yakalayamadı. Bir yıllık deneme süresinin sonunda Virtual Boy üretimi durduruldu, "sanal oğlan"ına yatırım yapan oyuncular 25 oyunluk bir portföyle baş başa kaldı.

ONE GENERATION TO RULE THEM ALL!

Konsol savaşlarını eze eze kazanan Sony cephesinde işler ne kadar iyiyse, diğer konsol geliştiriciler için de bir o kadar korkutucu gidiyordu. Zaten sallantılı bir zeminde yolunu bulmaya çalışan Atari, JT Storage tarafından satın alındı ve oyun üretimini durdurdu. Bunun yanında Sega'nın beklentileri karşılamayan oyunlarının firmaya geri dönüşünü varın siz düşünün.

Nintendo 64, tek bir kaset üretimine 3.5$ öderken PlayStation CD'lerinin 30 centlik maliyete sahip olması zaten başlı başına bir tercih hatası olarak gözüküyor. Bir de bunda ısrar etmeleri neredeyse sonlarını getirecekti ama neyse ki Nintendo'da her zaman bir şeytan tüyü vardı ve oyun satış rakamlarının iyi gitmesi sayesinde durumu kurtarıyordu. The Legend of Zelda, Super Mario 64, Golden Eye 007, Banjo-Kazooie ve Super Smash Bros'un önlenemez başarısı, belki de bugün hâlâ Nintendo adını duyuyorsak, tek geçerli gerekçedir.



PlayStation'ın doğduğu beşinci jenerasyondan bu yana Sony'nin oyun dünyası için ifade ettiği şeyler zaten az çok ortada. Eli kulağındaki PS4 ile muhtemelen bir kez daha teknolojinin gelişim yönünü belirleyecek en önemli aktörlerden olmasını geçtim, ilk PlayStation ürünü olan PSX'e hâlâ oyun çıkması da, bu jenerasyonun ne kadar önemli bir kırılma noktası yarattığını gösteriyor. Bugün PSN ve XBLA ile yeniden canlanan retro oyun kültürünün, oyuncular tarafından hâlâ ilgiyle takip edildiğini gören firmaların da bu ekolden vazgeçmeyeceklerini görebiliyoruz. Sizi bilmem ama ben çevreme baktığımda bu durumdan menun bir sürü oyuncu görüyorum.

Dahası var. Bugün içerisinde olduğumuz oyun neslinde, heyecanla beklenen ve yıla damgasını vurmuş oyunlara biraz daha yakından bakarsanız ilk PlayStation'ın izlerini bulabilir ve hatta kimilerinin "çaktırmadan" devam oyunu olduğunu görebilirsiniz. Beşinci jenerasyon bu açıdan sadece teknolojinin değil, o gazla üretilen orijinal fikirlerin de zirveyi gördüğü nesil olarak hatırlanacak. Düşünsenize, şimdilerde keyfini sürdüğümüz retro oyun kültürünün esin kaynağı bu nesil değil de ikinci nesil olsaydı ya? Indie

Evet belki çocuklarımız PSX'in ismi geçtiğinde bir şey anlamayacak, neye benzediğini bilmeyecek ama oynayacakları Sürekli Sony örneği üzerinden açıklamış olsam da, En akla gelecek örnek olan Tomb Raider'ı ele alırsak, ilk PlayStation'da yaptığı başarılı çıkıştan seneler sonrasında bile günümüzün en çok satılan oyunları arasına girdiği malumunuz. Daha birçok yeni nesil oyununun da hep bu dönemde fitili ateşlenmiş barutlar olduğunu görebiliriz. Bırakın PSX'in şimdilerde bittiğini konuşmayı, çocuklarımıza bile bir yolunu bulup PSX oyunları oynatırsak çok da şaşırmayacağım.

Sonuç olarak üç boyut teknolojisinde en kayda değer yenilikleri günümüze miras olarak bırakan bu jenerasyon, her zaman iyi hatırlanacak oyun anıları ve büyük heyecanlar barındırıyor. Artık oyun sektörü gerçek hayat grafiklerine bile ulaşsa, eminim ki ilk PlayStation'daki şaşkınlığımız kadar büyüğünü yaşamayacağız. Sadece göz açıp kapayıncaya kadar geçen bu evre, bir bu kadar yıl sonra bizi hangi teknolojilerle tanıştırır bilinmez ama hâlâ görülecek çok şey olduğu belli. Hayat kısa, konsollar uçuyor.





SYPHON FILTER

SOLID SNAKE VE LARA CROFT'IN ÇOCUĞU: GABRIEL "GABE" LOGAN - POZAN ERTEN

Beni buralarda görmeye alışık değilsiniz fakat doğrusu ben de yaşım gereği oyun dinozorlarından biri sayılırım. Tabii bu sadece yaşla alakalı bir durum da değil. Daha emeklerken topun peşinden değil oyunun peşinden giderseniz böyle oluyor. 1989 yılında babamın bir şans oyunundan kazandığı bir miktar para sayesinde evimize C64 girmişti ve bu benim hayal gücümü, ilgi alanlarımı, karakterimi yani kısacası bütün hayatımı değiştiren bir kırılma noktası olmuştu benim için. Bu dinozor hikâyeleri hiç bitmez, kısa kesmekte fayda var. İşin özü ben o yıllardan itibaren televizyon karşısında oyun oynamaktan vazgeçmeyen bir insan olarak nice bilgisayarlar, nice konsollar (Game Boy, Nes, Sega Mega Drive ve dahası) ve nice atari salonu yolları eskittim. Ama hiçbir zaman unutamadığım, aklıma geldikçe gerçekten hüzünlendiren ve özlediğim bir adet konsol varsa o da Sony'nin ilk çocuğu PlayStation 1'dir. Şu anda halen büyük satış rakamlarına ulaşan birçok serinin ilk oyunlarıyla bu konsol sayesinde tanıştık. Resident Evil, Metal Gear Solid, Silent Hill aklıma gelenlerden birkaçı. Bütün bu klasiklere PSN ile ulaşmak artık mümkün ama ne yazık ki o ilk çıktığı ve oynadığımız andaki tadı şu anda tam anlamıyla alabilmek bence mümkün değil. Ve bu klasiklerden biri var ki üçüncü gözden oynanan aksiyon oyunları ile gizlilik temasını aynı potada başarılı bir şekilde eritebilmiş nadir bir hazine. Sony'ye özel serilerden biri olan Syphon Filter'dan bu şekilde bahsetmek abartı olmaz herhalde?

Konsolun çıkışından beş yıl sonra, yani 1999 yılında açılışı yapan Syphon Filter, önündeki yıllar boyunca PS2 ve PSP de dahil olmak üzere toplamda yedi oyuna imza attı. Elimizdeki ilk oyunun bir süre önce Android platformuna da çıktığını belirtmeden geçmeyelim. Ama benim önerim oyunu mümkünse orijinal konsolda, bu mümkün değilse PSN üzerinden alıp oynamanız yönünde. Uzun süre PS3 için bir Syphon Filter beklediğimiz halde oyun kendini yeni (ki artık eski) nesilde hiç göstermedi. Darısı PS4'e diyelim. Peki bunu neden bu kadar istiyoruz? Okudukça siz de biz dinozorlara hak vereceksiniz gibime geliyor.

GÖREV SENİ ÇAĞIRIYOR

Syphon Filter oynayıp da Gabriel Logan'ı unutmak mümkün mü? Oyunun baş karakteri ve "Agency" isimli derin devlet örgütünde çalışan özel niteliklere sahip eğitimli bir ajan olan Gabe, ulusal güvenlik söz konusu olduğunda ajansın göreve çağırdığı ilk isimlerden biri. Gerek ortalığı birbirine katarak gerekse en gizli şekilde görevini layığıyla yerine getiriyor. Tabii ki bizim yardımlarımızla. Kadın ortağı Lian Xing'i de unutmamak lazım. Kendisi ile oynamasak da telefon ve çeşitli yollarla bize oyun esnasında yol yordam gösterip, görevleri hatırlatarak yardımını esirgemiyor. Kahramanlarımız bu oyunda Syphon Filter isimli virüsün gizem perdesi arkasında dönen olayları araştırıyorlar. Tabii iş biyolojik silahlar kullanan bir terörist grubun Amerika'yı ve dünyayı tehdit etmesinin ardından araştırmadan çıkıp olayları durdurma görevine dönüşüyor ve maceramız başlıyor.

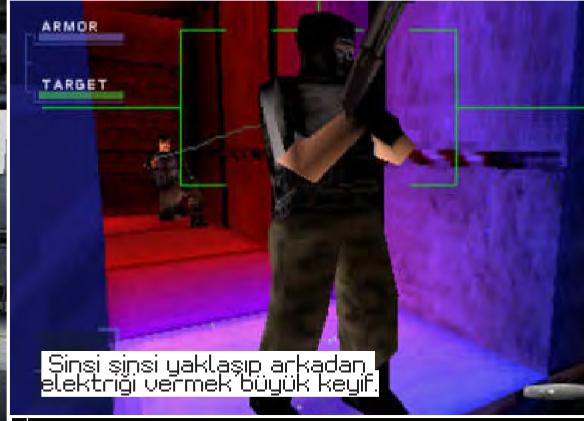
Daha önce de dediğimiz gibi Gabe'in olayları çözmek için kullandığı birçok yöntem var. Yeri geldiğinde her türlü çatışmaya girmekten kaçınmıyor ama yeri geldiğinde bir Solid Snake edasında gizlilikle işi bitiriyor. Değişken görev







Yeşil hedef kutucuğu oyunun efsanelerinden.



Sinsi sinsi yaklaşıp arkadan elektriği vermek büyük keyif.

yapısı oyunun can damarlarından biri haline geliyor böylece. Yerine göre hem çatışma hem de gizlilik keyfini yeterince alıyorsunuz ki bu da oyunun en büyük artısı neredeyse. Günümüzde bu dinamiği yakalamış çok sayıda oyun var elbette ama o dönem için parmakla gösterilecek bir özellikti bu. Zaten bu dinamiği kullanan birçok oyun da Syphon Filter'ın yolundan gittiği için başarılı oldu.

Gabe'in silah yetenekleri ve çeşitliliği de bir harika. Oyunda 20'den fazla silah ve alet edevat mevcut. Görev çeşitliliği söz konusu olduğundan bu silah çeşitliliğine şaşırmamak gerekir. Görev çeşitliliği derken oyunun çok uzun sürdüğü düşünülmesin, aslında kısa bile sayılabilir. Ama sokaklarda, metrolarda girdiğimiz çatışmalardaki silah kullanımı ve taktiksel anlayışın bina içleri ve gizli üslerdeki görevlerden farklılığı gayet doyurucu bir oyun deneyimi sunmayı başarıyor. M16 ve çeşitli bombalar ile koşturmak, ardından sniper ve gece görüşlü dürbün ile uzaktan takılmak yeterince tatmin edici. Bu arada Gabe'in tırmanma, zıplama, tutunma gibi yeteneklerinin de bir Lara Croft kadar olmasa da gayet iyi olması oyunda ufak tefek platform öğelerini yanında getiriyor. Bunlardan da keyif almaya bakın. Oyunda karakterimizi ya da silahlarımızı geliştirmek gibi bir durum söz konusu değil. O zamanlar aksiyon oyunlarını bu derece sulandırmıyorlardı ve bence güzel günlerdi. Gelişme ve geliştirme olayı olmadığı halde bu çeşitliliği sunmak ve hissettirmek o dönemin başarılarından biridir zaten.

KOŞ GABE, KOŞ!

Oyunun grafiklerinin şu an size çok kötü geleceği bir gerçek. Hatta ne yalan söyleyeyim, bugün için bile gayet iyi görünen Gabe'in haraketleri ve koşuşu hâlâ efsaneler arasında. Üzerine fazlasıyla komiklik üretilmiş bir koşma tarzıdır bu. Hızını alamayıp dönemediği köşeler, o kolların savruluşu, paraşüt pantalonu ile gerçekten unutulmazdır. Düşmanların özellikle ölüm animasyonları iyi ve silahlara ya da headshot atmanıza göre farklılık gösteriyor. Sesler ve diğer teknik özellikler de dönemin oyunlarına çok bir şey katmamakla beraber gayet iyi. Yapay zekâ idare eder. Müzikler ise bir harika. Görev çeşitliliğine uygun bir şekilde farklılık gösteren bir soundtrack'i var oyunun. Kendi adıma eski grafiklerden ve seslerden hoşlanan bir insanım, eski ve iyi bir oyunu sırf göze hitap etmediği için listeden silmek, rafa kaldırmak bana göre değil ama biliyorum ki hepiniz dinozor değilsiniz ve dönemi canlı takip edemediniz. Yine de imkanınız varken bu büyük ağacın köklerini keşfetmenizi öneririm. Kaçırdığınız balık belki tipsiz, ama büyük olabilir.

PlayStation'ın ilk konsolu bir hazine niteliğinde arkadaşlar. Pixel'de hazırlanan eski oyun konsolları dosyalarımızda bunu zaten sıklıkla belirtiyoruz. Bazı oyunları keşfetmez ve oynamazsanız biz dinozorlar gerçekten çok üzülüyoruz. Neslimiz tükenme tehlikesi ile karşı karşıya! Syphon Filter da bu hazinenin en değerli parçalarından biri. Metal Gear Solid, Golden Eye, Tomb Raider gibi oyunların yolundan gidip hepsini bir araya başarıyla getirebilen o dönemin tek yapımı. Şimdinin birçok üçüncü şahıs aksiyon oyunlarının paşa babası. İlk aklıma gelenler Splinter Cell, Max Payne, Kane and Lynch, Yakuza, Freedom Fighters gibi yapımlar. Solid Snake'den Gabriel Logan'a, oradan Sam Fisher'a, oradan da Max Payne'e uzanan kahraman ordusunun adı biraz daha az duyulmuş yapı taşlarından biri. Adının az duyulmuş olması gizli ajanlığının bir başarısıdır belki de. Ya da PSP platformundakiler hariç diğer oyunlarında ufak düşüşler yaşamış olması da olabilir tabii. Elimizde kısa sürmesine rağmen oynanış çeşitliliği açısından günümüz oyunlarının ufkunu genişletmiş bir yapım mevcut. İyi bir hikâye ve karakterler de cabası. Geri dönüp Gabe ile tekrar buluşmak retrocular için güzel bir anı tazeleme, yeni oynayacaklar içinse büyük bir macera olacaktır.

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Görev ve silah çeşitliliği ✔ Müzikler ✔ Hikaye ✖ Mekanlar sıkabiliyor ✖ Gününe ait grafikler



> **Tür:** ATPS - Aksiyon > **Yapım:** 989 Studios > **Dağıtım:** Sony > **Sistem:** PS1, Android > **Kutulu Fiyatı:** -
> **Dijital İndirme:** PSN > **Yaş Sınırı:** 16+

SON KARAR

GRAFİK	8/10
SES VE MÜZİK	9/10
HİKAYE / ATMOSFER	8.5/10
EĞLENCE	8.5/10

Ben bu kaleyi yıkarım arkadaş!

8.5

Ne Kadar Oynanır?
Sindire sindire, bir hafta oynanır

PSX Android

Oradaydım

TANAKA VE HAYIRSEVERLİK

[Persona 3 - Devil Arcana Social Link] Bize attığı kazık sayesinde tanıştığımız Tanaka ilk dakikalarda yüzümüze güler. Biraz sonra arkamızdan hoş olmayan şekillerde konuşurken yakaladığımızda ise paniklemiştir çünkü ünlü bir iş adamıdır ve aslında hiç de göründüğü kadar iyi kalpli ve güvenilir biri olmadığı gerçeğinin bilinmesini istememektedir. Sırrını saklamamız karşılığında bize paha biçilmez hayat dersleri öğretecektir.

Bundan sonraki karşılaşmalarımızda Tanaka bize iş hayatında nasıl başarılı olduğuna dair tecrübelerini aktarır. Placebo etkisinden başka bir işe yaramayan ilaçlar sattığından, kimsenin satın aldığını kabul edip onu dava edemeyeceği "giysilerin içini gösteren kamera lenslerinden", kotasını dolduramadığı için kovduğu genç için, daha doğrusu onun yüzünden kaybettiği paralar için duyduğu üzüntüden bahseder. Lisedeki arkadaşlarıyla buluşup onlara hayatlarının ne kadar acınası olduğunu gösterebildiği için nasıl da mutlu olduğunu anlatırken gözlerinin içi parlamaktadır. Zamanında fakirliği yüzünden onunla alay eden arkadaşlarının yıllık geliri Tanaka'nın bir ayda harcadığı paradan bile azdır. Onun için daha büyük bir mutluluk olabilir mi?

Bir gün ofisine, hayırsever bir dernek için çalıştığını söyleyen bir kadın gelir. Ondan "bağış" yapmasını istemektedir. Bu komik kelimeden nefret eden Tanaka'nın elbette bağış yapmaya niyeti yoktur. Gelen kadının güzelliğine takılmıştır daha çok. Ama sonraki karşılaşmamızda fikrini değiştirmiştir. "Zorla kazandığı parayı beleşçilere verme" fikrinden hâlâ hoşlanmıyor olsa da bunun bir yatırım olduğunu düşünmeye başlamıştır. Yabancı ülkelerde sefalet çeken yetimlere yardım edecek; böylece hem maddi sıkıntının ne demek olduğunu bilen ve bu sebeple başarılı iş adamı olma ihtimali yüksek varisler yetiştirecek; hem de ona minnet borcu olacak bu çocuklar yaşlılığında ona bakacaktır.

O sırada gelen hayırsever kadın ile bazı "yetişkin" konular konuşmak üzere yanımızdan ayrılan Tanaka, "pek de üstün ahlâki değerlerle yapılmamış olsa da iyilik iyiliktir" düşüncesiyle kendimizi avutmaktan başka seçenek bırakmaz.
– Ömer Akdağ





PIXEL YAZITLARI

TÜRK GENÇLİĞİ VE WINNING JAPON 3-ISS-PES KARMAŞASI



FIFA-PES rekabeti şu anki durumu tartışılır ama 2000'in başlarında bu mücadelenin su götürmez bir gerçeği vardı: Konami, EA'yi dümdüz ediyordu. Yıllarca FIFA'yla sabahlayan Türk gençliği yerini Japon 3'çüler, Winning'ciler (Vinikçi diye okunur), ISS'çiler, PES'çiler, hatta Goal Storm'culara bırakmıştı. Lakin neden hepimiz aynı aşka bambaşka isimler takıyorduk? İşte bu ay yıllardır süregelen bu garip gizemi köşemiz vasıtasıyla aydınlığa kavuşturmak istiyorum kıymetli takımdan ayrı düz koşucular.

Şöyle ki, bugün hepimizin Pro Evolution Soccer (PES'çiler) olarak andığı serinin temelleri ta SNES'te başlayan International Superstar Soccer (ISS) serisine dayanıyor. Buraya dikkat, 95'te başayan ISS serisi 2002'ye kadar ayakta kalsa da 96'dan itibaren Konami ikinci bir futbol serisi olan Winning Eleven'ın da startını verdi. Bu iki seri benzer mekanikler taşısa da aslında birbirinden bağımsız oyunlardı. Lakin Konami'nin seriye niyeyse farklı kıtalarda farklı isimler verme sevdası, bir de ülkemizin o zamanlar var olmayan orijinal oyun piyasası ve "korsancı abiler" ismini verdiğimiz dinamik birleşince ortaya bambaşka sonuçlar çıktı. Kimisi ilk WE'nin Avrupa versiyonu olan Goal Storm'a yardırırken bundan haberi olmayanlar Avrupa versiyonu bizi ziyaret etmeyen WE3'e "Japon 3" (aslında ISS Pro 98) diyor, bir başkası WE 2000 gibi oyunlarla kendini ben "Vinikçiyim" diye nitelendirirken biraz daha şanslı olanlar "Pro Evolution serisi daha güzel" diye kendini kandırıyordu. Klasik ISS'e devam edenleri saymadım bile daha.

Tabii ki aslında aynı seriyi oynadığından habersiz olan canım gençliğimizin içine çekildiği bu tuzak Pro Evolution Soccer 2 (ya da diğer adıyla Winning Eleven 2002)'in olağanüstü başarı elde etmesiyle son buldu. Zira FIFA'nın temiz bir darbeyle direkt kafasını uçuran bu oyunun ardından bütün o saçma sapan isimler bir kenara bırakıldı ve seriye Japonya'da Winning Eleven, diğer kıtalarda çok şükür ki PES ünvanıyla devam edildi. WE'nin Japon futboluna, kulüplerine yoğunlaşması ve az daha arcade olması haricinde inanın hiç farkları yok.

Şimdi size bir de hâlâ WE 2002'ye internet üzerinde güncel kadro yamaları yapılıyor diyeyim de kafayı... durun nereye gidiyorsunuz, yazıyı bitirseydik bari?
- Emre Sümer









Eski Dergilerim

Hey gidi DataEast hey... Bu bir dergi kapağı değil tabii ki, Side Pocket'ın posteri ve cidden "en gerçekçi bilardo oyunu" tanımı o gün son derece doğruydu. Evlerin ve arcade salonların vazgeçilmeziydi. "Bilardo topunun istediğimiz köşesine vurmak mı? OHA" olanlar hiç de az değil... Cidden bir ara gökten bilardo oyunu yağardı, şimdi yılda bir tane çıksa öp başına koy :/

Oyungezer

SAYI: 68 - 2013/06

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Art Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 8 Haziran 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

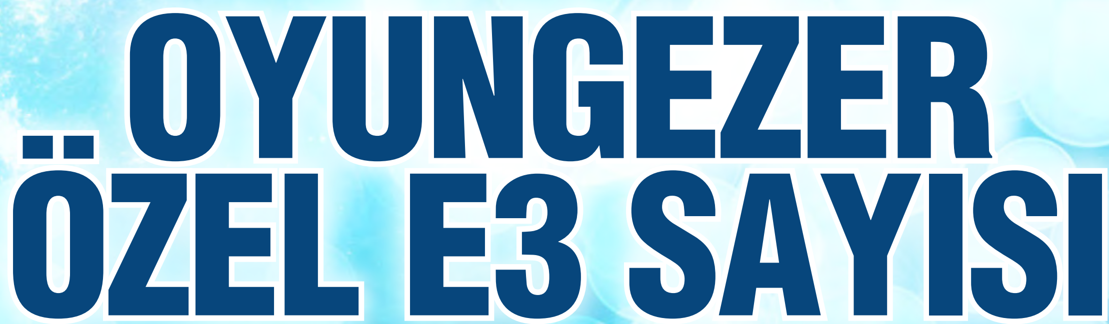


Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





PS4



Son yılların en önemli E3'ü geliyor:
Yeni nesil üstündeki gizem kalkacak ve gelecek
5 yılın oyun dünyasını göreceğiz. Orada olacağız. Sizi de bekleriz.

